TOON

O RPG DO MUNDO DOS DESENHOS ANIMADOS

PROJETADO POR GREG COSTIKYAN
DESENVOLVIDO POR WARREN SPECTOR

PUBLICADO SOB AUTORIZAÇÃO

TOON

O RPG NO MUNDO DOS DESENHOS ANIMADOS

Índice

1. BENVINDO AO TOON !

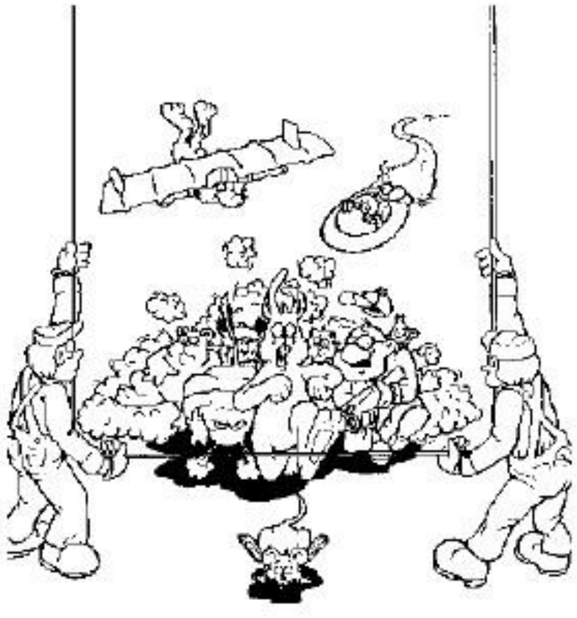
Uma mensagem especial para jogadores experientes 5

2. MAS QUE DIABOS ISTO SIGNIFICA ?

(Definições. Um capítulo bem curtinho.) 6
Dados 6
Personagens 7
Atributos 7
A Ficha de Personagem 7

3. O COMEÇO

(Quem precisa de um monte de regras ? Vamos jogar !) . 8
Perícias 9
Luta 9
Cair 10
Outras Perícias 11
Pontos de Trama 13
O Diretor de Animação 13
Somente para os Diretores de Animação 13



As Olimpíadas Animadas 14

4. A CRIAÇÃO DE PERSONAGENS DE DESENHOS ANIMADOS

(Você, também, pode ser um astro de desenho animado !) 18
Como Criar um Personagem 18
Atributos 19
Pontos de Vida 19
Descrição 19
Tabela de Espécies 19
Inimigos Naturais 20
Crenças & Objetivos 20
Tabela de Espécies Imbecis.............................. 20
Profissões 21
Objetos Pessoais 22
Coisas "Comuns"de se Carregar 23
Coisas Incomuns de se Carregar 23

5. COMO FAZER TUDO

(Perícias e Prodígios para todas as situações.) 24
Perícias 24
Prodígios 25
Lista de Perícias 25
Como Melhorar suas Perícias e Prodígios 26
Lista de Prodígios 26
Perícias de Muque 27
Perícias de Zip 30
Perícias de Astúcia 32
Perícias de Caradura 36
Os Prodígios 38
Prodígios que só Funcionam uma Vez 46
Prodígios Personalizados 46
Prodígios Utilizáveis em Outros Personagens .. 47

6. SINTOONIA FINA

(Como ser um Diretor de Animação e um Ótimo Jogador) 48
Epa! Eu Não Esperava por Essa! 50
Lógica Ilógica 51
Causa e Efeito 51
Coisas Caricaturescas 51
As Coincidências nos Desenhos Animados 51
Estupefação 52
Personagens e Animais "De Verdade" 53
Objetos Inanimados 54
Placas e Cartazes 54
Deslocando-se no Tonn 54
Os Trecos dos Desenhos Animados 54
Distribuindo Pontos de Trama 55
O Diretor de Animação Perfeito 56
Não se Apavore 57
O que há na garrafa ? 57

Escrevendo Desenhos Animados 58
Como se Tornar um Ótimo Jogador 58
A Cena Final 59

7. AS AVENTURAS

(Tomara que vocês se divirtam tanto ao jogá-las, quanto nós ao escrevê-las !) 60
O que Dizer para os Jogadores 60
A Volta das Olimpíadas Animadas 61
O Último dos Mo... cucos 62
SAPOs Fora de Órbita 69
A Casa Ideal 74
Tulmuto na Lanchonete 82
Birutices na Praia, ou, Atol-ados em Confusão . 89
Caninos Brandos 94
Marte Precisa de Bombas de Creme 104
João Bobão num Pé de Feijão 116

8. A SÉRIE DE DESENHOS ANIMADOS

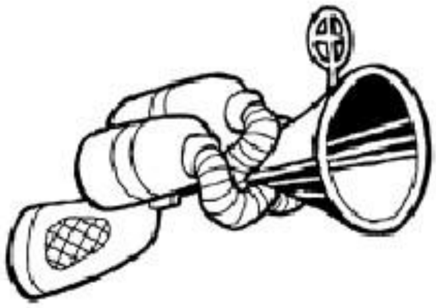
(Piadas recorrentes frias e quentes!) 123
Como é que Isso Funciona? 123
O Diretor de uma Série 123
Espanabruxas 126
Museu Assombrado 128
Defensores da Galáxia! 133
A Última Risada de Torgo 135
Espiões 144
Confusão Robotizada 146
Viagem Ridícula 153

9. CURTÍSSIMOS

(Um roteiro inteiro em uma página? Por que não?) ... 163
A Balada do Mocuco 163
Formigas Abusadas 164
... Mais Bobo é Quem Me Diz ! 165
Justa Injusta 166
Nino e sua Canção de Ninar 167

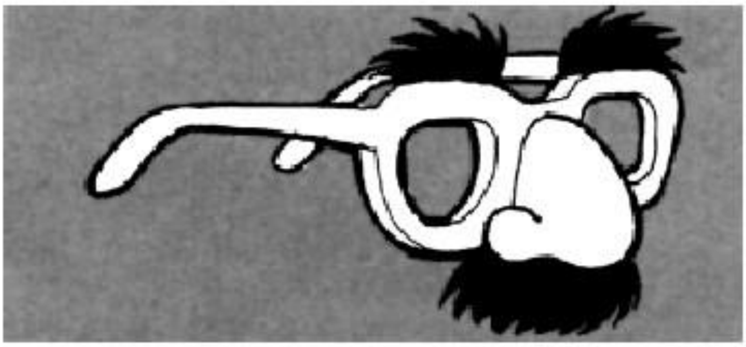
10. GERADOR DE AVENTURAS PARA TOON

(Tudo o que você precisa são dois dados e nenhuma cerimônia!) 168



11. LUGARES PARA ONDE IR

(Descrições de lugares bobos para desenhos animados Enlouquecidos !) 173
A Fábrica de Robôs... 173
A Confeitaria.. 175
A Loja de Fantasias 176
O Zoológico 177
A Loja de Ferragens 178
A Casa Mal-Assombrada 179
Fantasmas 182
O Velho Oeste 184
O Parque de Diversões 186
O Espaço Sideral 189
O Espaço Próximo 189
O Espaço Longínquo 189
Estação Espacial Zero 191
Marcianos e Outros Alienígenas 193



12. ASTROS DO DESENHO ANIMADO

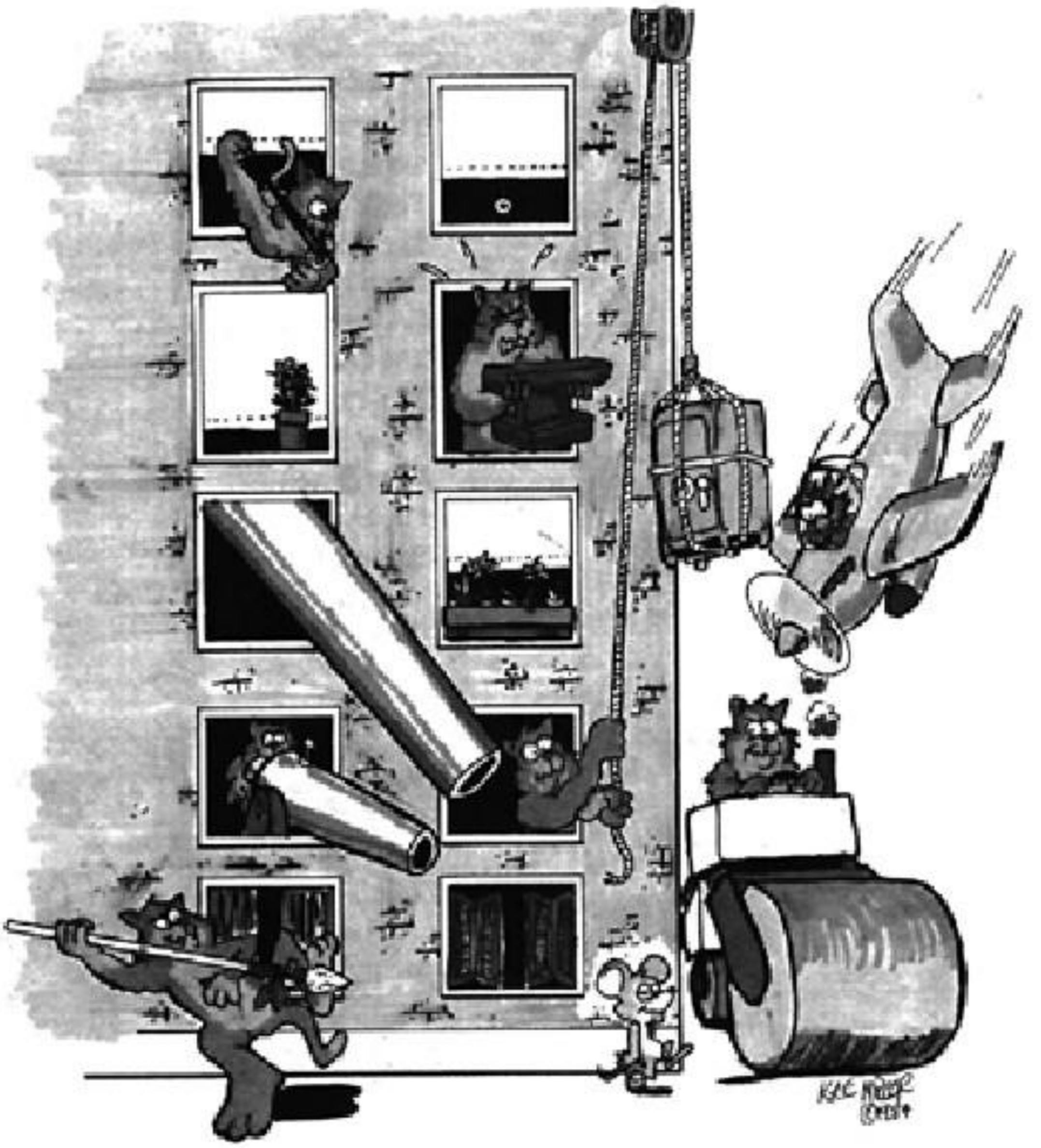
(Mais alguns dos nossos personagens favoritos) 194

13. TABELAS IMBECIS

(Jogue dois dados e grite ALTO MESMO !) 200
Efeitos da Estupefação 200
Coisas Caindo do Céu 200
Tabela de Objetos/Animais Aleatórios 201
Tabela de Armadilhas Aleatórias 201
Tabela de Disfarces Aleatórios........................ 202
Tabela de Espécies Muito Idiotas 202
Tabela de Falhas no Teste de Hipnotismo 203
Tabela de Espécies Incrivelmente Idiotas 203
Tabela “Chame um Táxi para Mim” 204
Tabela de Falhas na Mudança de Forma 204
Tabela de Conteúdo de Garrafa 205
Tabela de Lugares Aleatórios para Teleporte .. 205

ÍNDICE REMISSIVO 206

FICHA DE PERSONAGEM 208



Capítulo 1:

Benvindo ao Toon!

O Toon tem como cenário o mundo louco dos desenhos animados onde tudo pode acontecer. As leis da física funcionam somente quando se presta atenção a elas. Ratos, coelhos, patos e gansos falam o mais perfeito português. Eles passam a maior parte do tempo procurando um meio de enganar, explodir, comer ou de alguma outra forma provocar lesões uns nos outros. Mas ninguém morre.

Este livro vai lhe ensinar tudo o que você precisa para representar seu astro preferido dos desenhos animados. Depois de ler Toon, você será capaz de representar qualquer personagem de desenho animado que você tenha visto no cinema ou na TV. E, melhor do que isso, você poderá criar seus próprios personagens e aventuras!

Toon é um Roleplaying Game. É possível que você já esteja familiarizado com estes jogos de faz-de-conta. Se este for o caso, sinta-se à vontade para pular este parágrafo e começar a ler a partir do próximo. Se você não tiver certeza de saber o que é um RPG, continue lendo.

Num Roleplaying Game você finge que é um herói, pirata, piloto espacial ou qualquer outra coisa ... exatamente como se fazia quando éramos crianças. A diferença é que agora existem regras. As regras de um RPG podem ser simples (mas nunca mais simples do que as do Toon) ou estar descritas em vários livros. Não faz a menor diferença. RPG é faz-de-conta.

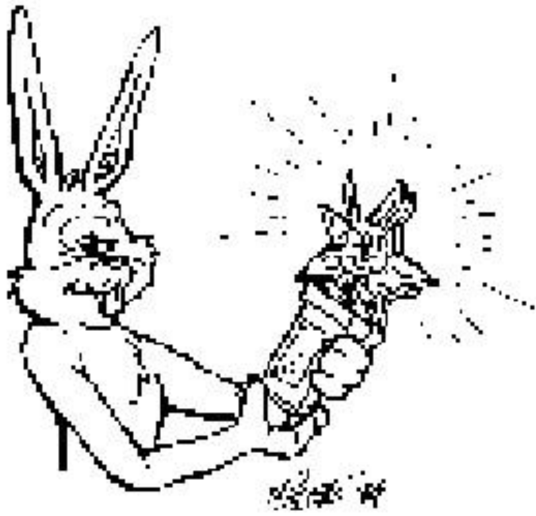
São necessárias pelo menos duas pessoas para se brincar de Toon. Um grupo com três ou quatro é melhor. Uma pessoa, o Diretor de Animação, diz aos participantes em que tipo de desenho animado eles estão, quem (ou o que) vive neste cenário e o que acontece. O Diretor de Animação escolhe uma aventura do Capítulo 7 deste livro. Os Diretores de Animação que têm experiência podem escrever suas próprias aventuras.

Cada um dos jogadores finge ser um dos personagens que faz parte da aventura dirigida pelo Diretor de Animação. É aqui que começa o roleplaying. À medida que o diretor descreve o cenário e eventos da aventura, cada jogador descreve o que seu personagem faz. O diretor decide o que acontece em conseqüência das ações dos jogadores. Estes respondem .... e assim por diante até o fim do desenho animado.

E isso é tudo!

Uma Mensagem Especial Para os Jogadores Experientes

Toon não é como os outros RPGs que você já conhece. Na maioria deles, a idéia é tramar e planejar (pensar antes de agir) e procurar fazer com que seu personagem sobreviva, se desenvolva e se torne mais competente em tudo o que ele ou ela faz.



ESQUEÇA TUDO ISSO.

Sobrevivência? Quem se preocupa com isso? É impossível morrer e você não tem nada a perder por estar o tempo todo no centro da ação e se divertir.

Pensar antes de agir? De jeito nenhum. Se você parar para pensar cada uma de suas ações, o jogo vai ficar muito lento e ninguém vai conseguir se divertir. A ação em um jogo de Toon tem que ser rápida - loucamente rápida. Lembre-se: você deve agir como um personagem de desenho animado. Quando foi que você viu um personagem desses fazer alguma coisa lógica? AJA antes de PENSAR!

Além disso existe uma outra coisa que é diferente no Toon: Não importa quão estúpido, fraco ou inepto seu personagem é. Um mau resultado nos dados não significa um personagem ruim. Metade da diversão do Toon é falhar ... por causa das coisas absurdas que acontecem quando você falha! Logo, "personagens ruins" são tão (ou até mais) divertidos que os "bons".

Repetindo:

ESQUEÇA TUDO O QUE VOCÊ SABE e AJA ANTES DE PENSAR.

Capítulo 2:

Mas Que Diabos Isto Significa?

Os Roleplaying games usam um linguajar todo especial. O que é que significam expressões como: “Atributos”, “Perícias”, “2D + 2”? Vamos à explicação de alguns destes termos.

Dados

Tudo o que você precisa para jogar Toon é um par de dados de seis faces (iguais aos que você está acostumado a usar em qualquer jogo). Algumas vezes você vai jogar 1 dado, outras dois ou três. Em alguns casos, você poderá também jogar 2 dados e adicionar 1 ao resultado. Este fato é indicado pela expressão “2D + 1”.

De vez em quando você terá que fazer uma jogada do tipo “dezenas e unidades”. Isto significa que você deve jogar um dado e dizer: “Este é o dado das dezenas”. Depois, jogar outro e dizer: “Este representa as unidades”. Ao invés de somar os resultados (como se faz normalmente quando se joga dois dados) você avalia o resultado colocando um número na frente do outro. Exemplo: Se o resultado de seu primeiro dado for 4 e o resultado do segundo for 3, você terá tirado um 43 (não um sete!). Uma jogada do tipo “Dezenas e Unidades” dá sempre um resultado entre 11 e 66 que é muito útil quando você está escolhendo um item de uma lista muito longa, como as tabelas disparatadas que existem neste livro.

Personagens

Um personagem é qualquer ser ou pessoa que faz parte da história do Diretor de Animação. Existem personagens de jogador e personagens não jogador. Um personagem de jogador é qualquer personagem controlado por um jogador. Incrível, né? Um personagem não-jogador (muitas vezes abreviado como NPC) é qualquer personagem controlado pelo Diretor.

Muque

Atributos

Todos os personagens têm quatro Atributos (números que descrevem suas habilidades básicas). Eles são: Muque, Zip, Astúcia e Caradura. Muque indica simplesmente quão forte seu personagem é.

Zip indica a velocidade, prontidão, destreza e coordenação.

Astúcia é justamente o que o nome indica: Inteligência, Conhecimento, Esperteza e esse tipo de coisa.

Caradura indica quão "abusado" seu personagem é. Um personagem que tenha muita Caradura tem muita coragem.

O Capítulo 4 ensina como determinar os atributos de seu personagem.

A Ficha de Personagem

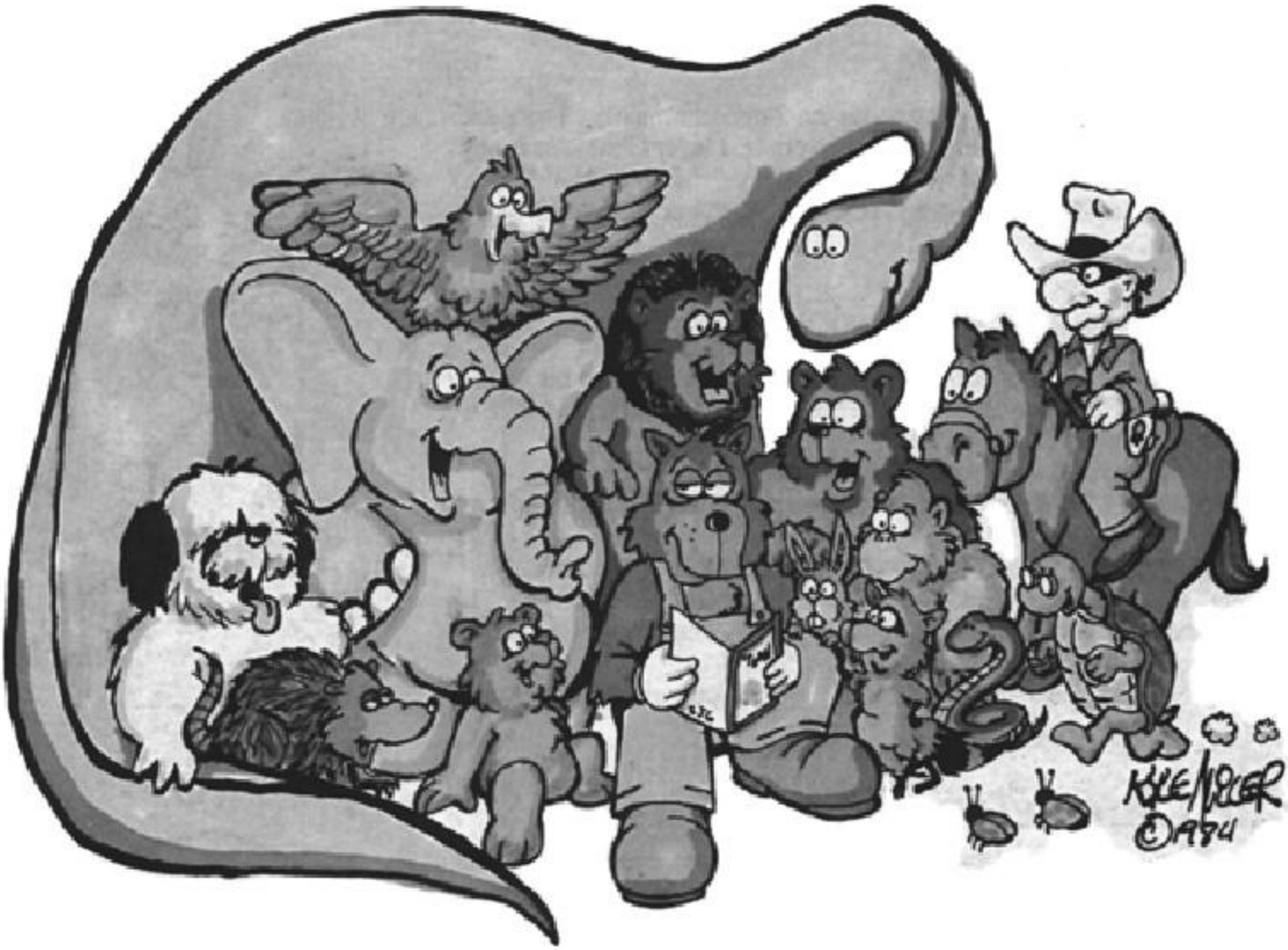
A Ficha de Personagem é um formulário no qual se pode manter todas as informações sobre o personagem. No início do jogo o Diretor de Animação deve dar uma cópia da ficha de personagem existente na última página deste livro para cada jogador. Sinta-se à vontade para fazer quantas cópias desejar para uso próprio. Você deveria anotar todas as informações relevantes acerca de seu personagem nesta folha. O Diretor de Animação tem o direito de olhar a ficha de personagem de qualquer jogador na hora que ele quiser. Os jogadores poderão mostrar suas planilhas para outros jogadores se assim o desejarem ... mas eles não são obrigados a fazê-lo!

Chega de definição. Vamos ao TOON!

Astúcia

Zip

Caradura



Capítulo 3:

O Começo

Para acelerar sua entrada no mundo da diversão animada, este capítulo traz algumas regras introdutórias e uma pequena aventura inicial — Olimpíadas Animadas. Você pode começar a jogar com os personagens descritos nas páginas 15-16. É claro que existe muito mais do que isso para se fazer, mas esta aventura servirá para mostrar-lhe o espírito do jogo, algumas regras básicas, ensiná-lo a ler uma ficha de personagem e mais algumas outras coisas úteis.

Agora, você precisa juntar um grupo de amigos íntimos (e malucos). Um de vocês fará o papel do Diretor de Animação. Os outros deverão escolher um personagem pronto para cada um.

É fácil começar a jogar Toon, mesmo que você nunca tenha participado de um RPG antes. Tudo o que você precisa saber no momento são umas poucas coisas sobre Perícias e a função do Diretor de Animação.

Perícias

Você usa suas perícias para realizar ações sobre os outros personagens. Eles, por sua vez, usam suas perícias para realizar ações sobre você. Algumas perícias podem ser usadas contra objetos inanimados — pedras, abajures, paredes, etc... (Na maior parte das vezes as pedras, abajures e paredes não são capazes de reagir quando você faz alguma coisa contra eles ... mas quando se trata de Toon você nunca pode ter certeza!)

Existem 23 perícias diferentes em Toon. Cada uma delas tem um número ou nível de habilidade associado que varia entre 1 e 9. Este valor indica quão bom você é naquela perícia.

Quanto maior o nível de habilidade, melhor você é naquela perícia. Um personagem obtém sucesso utilizando uma perícia quando ele consegue um resultado menor ou igual a seu nível de habilidade jogando dois dados. (Esta operação é muitas vezes chamada de “jogar contra” sua perícia).

Exemplo: Se você deseja arremessar um dardo contra um alvo você joga contra seu nível de habilidade na perícia Arremesso. Se ele for 6, você terá que conseguir um resultado menor ou igual a 6 em dois dados para acertar o alvo. Não existem dardos nem alvos na aventura Olimpíadas Animadas, mas não se preocupe, haverá muita coisa para jogar nos outros (e alvos à vontade para acertar) antes do campeão ser escolhido.

Lembre-se, Níveis de Habilidade altos são bons. Níveis de Habilidade baixos não são exatamente ruins; eles apenas fazem com que você falhe com mais freqüência.

Luta

Uma das perícias mais importantes para a aventura Olimpíadas Animadas (e todo o resto de Toon) é a Luta. Esta é a perícia que você usa (óbvio) para lutar com outros personagens. Se dois personagens querem lutar, ambos devem jogar dois dados contra seu nível de habilidade em Luta.

Se os dois forem bem sucedidos não acontece nada. Ambos erraram o golpe.

Se os dois obtiverem resultados maiores que seu nível de habilidade, novamente não acontecerá nada. Os dois erraram o golpe.

Se um dos personagens for bem sucedido e o outro não, o personagem que foi bem sucedido atingiu o outro e provoca dano. A explicação de “Dano” virá logo a seguir.

Mas, espere. E se seu personagem não quiser lutar? Tudo bem ... tudo o que você precisa dizer é “Eu quero fugir.” É claro que não é tão simples assim. Enquanto você está tentando fugir seus oponentes podem fazer uma última tentativa contra sua perícia Luta. Se forem bem sucedidos, você terá sido atingido mais uma vez (e sofrerá dano) antes de conseguir escapar.

Luta
(Rufi Ataca!)

Veja qual o nível de habilidade que Rufi, o Camundongo tem em Luta em sua ficha de personagem (pág. 15). Você encontrará um NH igual a 8 o que significa que Rufi é um pugilista desprezível. Veja agora a planilha de Fred Buldogue (pág. 16). Fred não passa de um blefe; ele se faz de durão mas seu NH em luta é igual a 4. Pelo fato de não ser um grande lutador, ele deveria procurar outros meios de conseguir o que deseja.

Digamos que Rufi esteja se sentindo maldoso. Ele se aproxima de Fred e lhe dá um chute no nariz. Isto, com certeza, começará uma Luta! O Diretor de Animação diz a Fred e Rufi para fazerem um teste de sua perícia Luta. Na primeira vez Fred tira 9 e Rufi 10. Os dois falharam — conseguiram um resultado nos dados maior do que seu Nível de Habilidade em Luta — por isso nenhum deles causou qualquer dano ao outro. (O resultado teria sido exatamente o mesmo se os dois tivessem sido bem sucedidos em seus testes de Luta).

Nossos dois heróis desejam continuar Lutando, por isso jogam novamente. Os resultados são: 6 para Fred (falha) e 3 para Rufi (sucesso). Isto significa que Rufi atingiu Fred. O jogador que representa Rufi joga um dado para avaliar quanto dano ele causou no pobre Fred. Ele tira seis e Fred subtrai 6 de seu número total de Pontos de Vida que é igual a 8. A partir de agora ele só será capaz de perder mais 2 pontos de vida antes de Cair.

Causando Dano

Toda vez que você acerta um personagem (atropela, joga pela janela, explode com uma bomba ou qualquer outra coisa do gênero), você causa dano. A quantidade de dano causada é avaliada jogando-se dados (normalmente um único dado). O resultado obtido é o número de Pontos de Vida que o personagem atingido perdeu.

Oh, oh! O que é ponto de vida? O número de Pontos de Vida indica quanto dano seu personagem é capaz de suportar. Cada personagem começa o jogo com um certo número de Pontos de Vida. Durante o desenrolar da aventura, ele se envolverá em lutas, cairá de rochedos e rochedos cairão sobre ele. Será atingido, esmagado, retalhado, estraçalhado, cortado em fatias, picado e, provavelmente, frito. Felizmente, você não morrerá.

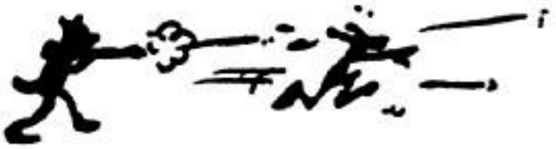
Toda vez que alguma coisa ruim acontecer com seu personagem, ele poderá se machucar (ou “sofrer dano”). Toda vez que ele sofrer dano, você subtrairá o número de pontos de vida perdidos do total de pontos de vida do personagem. Quando este número chegar a zero, ele Cairá.

Perder Pontos de Vida e Cair

(Antes Ele do que Eu)

Dê uma outra olhada na descrição de Rufi, o Camundongo. Veja o número “12” ao lado das palavras “Pontos de Vida”. Ele significa que Rufi é capaz de perder 12 Pontos de Vida antes de Cair. Agora repare que o número total de Pontos de Vida de Fred, o Buldogue é 8. Com esta informação em mãos devemos voltar à luta que começamos na página 9.

Quando encontramos com Rufi e Fred pela última vez, Rufi havia acabado de esmurrar Fred com violência causando-lhe 6 pontos de dano. Subtraindo-se 6 pontos do total de 8 Pontos de Vida que Fred tinha no início da aventura deixa-o com apenas 2. Na próxima série de testes, Fred tira um 11 (que significa uma falha) e Rufi consegue um 2 (aquele patife roedor.) Fred sofre mais 1 D pontos de dano. Desta vez Rufi tira um 4. Fred já perdeu a esta altura 10 Pontos de Vida. Como só pode perder 8, ele Cai — e o jogador que está representando Fred deve ficar de fora do jogo durante os próximos três minutos. A luta termina com Rufi tagarelando alegremente e Fred caído no chão, vesgo, com um monte de biscoitos de cachorro dançando em volta de sua cabeça.



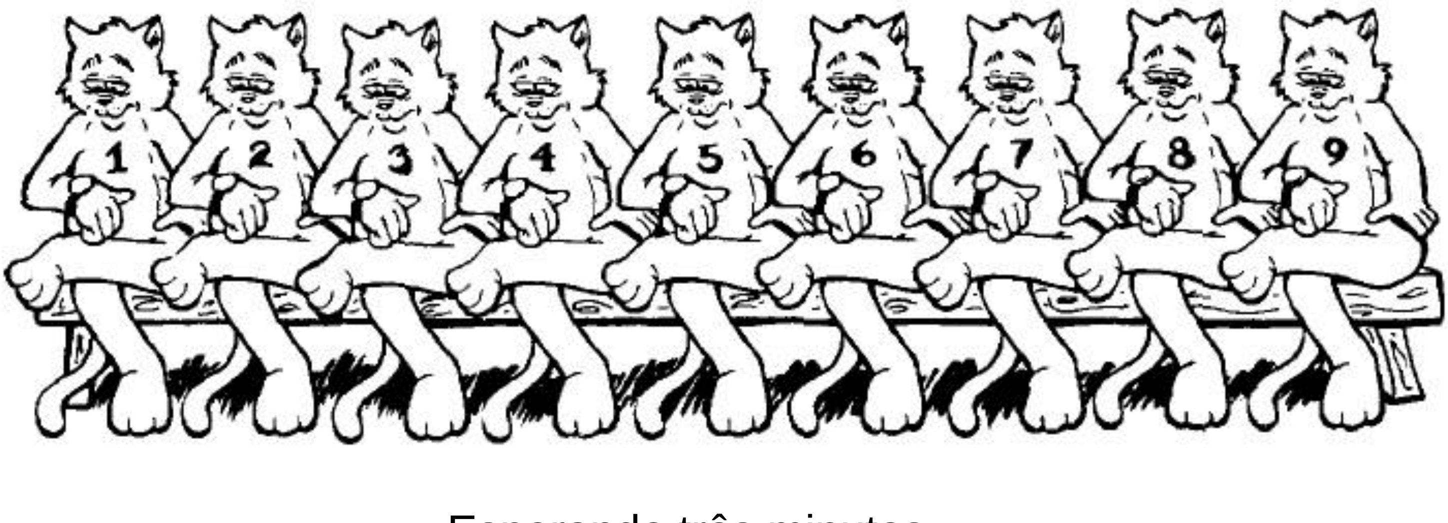
Cair

No mundo dos desenhos animados ninguém morre. Os personagens simplesmente Caem. Quando você sofre mais dano do que seu número inicial de pontos de vida, você Cai (o que é ruim, mas não muito.)

Nos desenhos animados acontece todo tipo de coisa ruim aos personagens mas eles sempre estão de volta na próxima cena. No Toon, os personagens que caem voltam ao jogo depois de três minutos. Vale a pena repetir:

Quando um personagem Cai, ele não está morto, você apenas ficará três minutos fora do jogo (se houver apenas um jogador além do Diretor de Animação esta espera de três minutos poderá ser ignorada.)

Depois de três minutos você estará de volta ao jogo. Você estará exatamente no lugar onde você caiu (a menos que outros personagens o tenham mudado de lugar, ou o Diretor queira que você esteja em outro lugar) com o número inicial de Pontos de Vida.



Esperando três minutos...

Outras Perícias

O mesmo sistema usado para a Luta é usado com as outras perícias. Obtenha um resultado menor ou igual a seu nível de habilidade e você terá sido bem sucedido. Se o resultado for maior do que seu nível de habilidade você terá falhado.

Na aventura Olimpíadas Animadas você terá que fazer muito mais do que simplesmente brigar. Terá que Correr e Arremessar coisas — ou até mesmo disparar armas de fogo contra seus oponentes na hora que eles menos esperam. Terá também que se Esquivar dos objetos que forem arremessados em sua direção. Terá que usar a Lábia para convencer os outros personagens a fazerem coisas descabidas e aprender a resistir contra outros personagens que estejam tentando convencê-lo a fazer coisas que você não deseja.

Corrida

Se você desejar correr, deverá simplesmente dizer “Estou correndo” e jogar dois dados. Se for bem sucedido em seu teste de Corrida, você correrá normalmente. Mas, se o resultado dos dados for maior do que seu nível de habilidade em Corrida, você não correrá normalmente, acabará tropeçando nos próprios pés ou fazendo alguma outra coisa tão absurda quanto esta. Decidir o que acontece é uma tarefa do Diretor de Animação, mas as sugestões dos jogadores são benvindas. Você tem apenas que mantê-las absurdas.

O que acontecerá se você sair correndo e algum outro personagem decidir apostar uma corrida com você ou persegui-lo? Uma corrida funciona exatamente da mesma maneira que um combate. Os dois jogadores envolvidos em uma corrida (ou perseguição) devem jogar dois dados:

Se os dois jogadores forem bem sucedidos em seus testes de Corrida, a perseguição continua, mas nenhum dos personagens ganha terreno em relação ao outro.

Se os dois falharem em seus testes de Corrida, nada de absurdo acontecerá. Eles simplesmente continuarão correndo.

Se o perseguidor for bem sucedido e o perseguido falhar, o perseguidor alcançará o perseguido e poderá começar uma luta — ou fazer qualquer outra coisa que o(a) jogador(a) for capaz de imaginar.

Se o perseguido for bem sucedido e o perseguidor falhar, o perseguido conseguirá escapar e a perseguição terá chegado ao fim. Os dois jogadores poderão começar alguma outra coisa.

Corridas e Perseguições

(A Vingança de Fred)

Rufi, o Camundongo tem um nível de habilidade igual a 3 em Corrida. Ele é muito, muito lento. Mas Fred Buldogue tem um nível de habilidade em Corrida igual a 8 ... ele é um demônio de veloz. Fred decide que ele já foi motivo de muita chacota por parte de Rufi. Ele pega um mata-moscas gigantesco e começa a correr atrás do pobre camundongo que também sai correndo e começa a perseguição.

Rufi e Fred fazem testes de Corrida. Fred tira um 7, o que significa um sucesso; Rufi tira um 3 e também consegue inacreditavelmente, ser bem sucedido e a perseguição poderá continuar se Fred assim o desejar. Ele quer — afinal de contas, Rufi acabou de fazê-lo Cair alguns minutos atrás. Na segunda sessão de testes, Fred tira 4 (sucesso) e Rufi tira 12 (uma falha desoladora). Fred alcança Rufi e pode lutar com seu mata-moscas, ou fazer qualquer outra coisa que ele queira.

(Se Rufi, que estava sendo perseguido, tivesse sido bem sucedido em seu teste e Fred, que estava perseguindo, tivesse falhado no seu, Rufi teria escapado. A perseguição teria terminado, deixando Fred e Rufi livres para fazer alguma outra coisa.)

Arremesso

A perícia Arremesso é usada toda vez que alguém quiser arremessar alguma coisa contra um alvo (inclusive algum outro personagem). O Diretor de Animação tem que decidir se o personagem é forte o suficiente para conseguir arremessar um determinado objeto. Não tente, por enquanto, arremessar alguma coisa ridiculamente grande (espere até chegar à parte certa do livro).

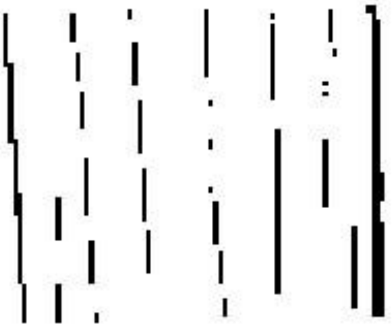
Se você quiser arremessar alguma coisa, faça um teste de Arremesso. Se falhar no teste, você terá errado o alvo (e o objeto atirado “desaparecerá da tela”). Normalmente, se for bem sucedido em seu teste, você terá conseguido acertar o alvo.

Se você estiver arremessando alguma coisa contra um outro personagem, o alvo terá uma chance de sair da trajetória, usando a perícia Esquiva.

Arremesso e Esquiva

(Rufi Ataca Novamente!)

Rufi apanhou um tijolo e está girando o braço para arremessá-lo contra Fred. Rufi joga dois dados e tira um 4, um resultado muito menor do que seu nível de habilidade em Arremesso que é 7. Fred está prestes a levar uma tijolada na cabeça, a menos que ele consiga um sucesso num teste de Esquiva. O nível de habilidade em Esquiva de Fred é só 3. Ele joga os dados e — oh! — tira 4. Este resultado é maior do que seu nível de habilidade em Esquiva. Póu! o tijolo o atinge, causando 1D pontos de dano.



Lábia ....
E Resistir à Lábia

(Fred Faz Uma Longa Viagem)

Rufi, que é uma criatura astuta, maldosa e completamente impiedosa quer convencer o pobre e crente Fred Buldogue a saltar de um precipício ("Fred, você tem que experimentar. O vento te pega no ar e sopra você de volta. É uma sensação incrível!") Rufi faz um teste de Lábia, tentando conseguir com dois dados um resultado menor ou igual a 9, seu nível de habilidade em Lábia. Ele tira um 8 e é bem sucedido.

Fred só tem uma chance — ele tem que ser bem sucedido num teste de Resistir à Lábia. Fred joga dois dados, tentando conseguir um resultado menor ou igual a 3, seu nível de habilidade em Resistir à Lábia (boa sorte!). Infelizmente ele tira um 10 e lá vai ele despenhadeiro abaixo. O Diretor decide que ele sofreu 2 D pontos de dano (um precipício bem alto). Ele deixa Rufi fazer a avaliação de dano. Ele tira 9, que é mais do que os 8 Pontos de Vida que Fred tem e ele Cai (de novo). Ele afunda no chão até o pescoço. Quando ele consegue sair do buraco, ele percebe que a queda o comprimiu até ele se transformar num Buldogue bem gordo com 15 cm de altura. Mas ele voltará ao normal na próxima cena...

Esquiva

Quando você for o alvo de um Arremesso bem sucedido, terá que jogar dois dados e comparar o resultado com seu nível de habilidade em Esquiva. Se for bem sucedido no teste de Esquiva, terá conseguido pular fora da trajetória do objeto arremessado. Se falhar em seu teste, você será atingido.

Lábia

É comum os personagens se livrarem de (e, às vezes se meterem em) problemas usando a conversa. De vez em quando, um personagem tentará convencer outro a fazer alguma coisa realmente imbecil ou incrivelmente perigosa. No Toon, isto é feito com a perícia Lábia. Se o resultado dos dados for menor ou igual a seu nível de habilidade em Lábia seu oponente fará alguma coisa muito imbecil ou perigosa ... qualquer coisa que você queira ... a menos que ele ou ela consiga um sucesso num teste de Resistência à Lábia (v. o próximo parágrafo). Se você falhar no teste de Lábia, seu oponente não será persuadido e não haverá necessidade de um teste de Resistência à Lábia.

Você pode usar a Lábia para tentar convencer alguém a fazer alguma coisa muitas vezes até falhar. Se você falhar, aquele personagem nunca mais será convencido por aquela conversa. Digamos, por exemplo, que Rufio, o Camundongo use a Lábia para convencer Fred Buldogue a pular de um penhasco. Poucos momentos depois, os dois personagens vão se encontrar de novo no alto do penhasco. Rufi poderá tentar convencer Fred mais uma vez. Se ele for bem sucedido no teste, Fred saltará de novo. Ele poderá tentar outra vez mais tarde. Mas, se ele falhar, Fred ficará imune àquela linha de conversa o resto do jogo. ("Não senhor, eu não vou fazer isso. Não vou. Você não vai me fazer saltar daquele penhasco de novo. De jeito nenhum ...")

Resistência à Lábia

Se você tiver sido convencido pela Lábia de algum outro personagem, esta é sua chance de se salvar. Tente conseguir um resultado menor ou igual ao seu nível de habilidade numa jogada com dois dados. Se for bem sucedido, você terá recobrado o juízo antes de fazer alguma coisa absurda. Caso contrário, você estará à mercê de seu oponente.

Disparar Arma

A última perícia que você vai precisar na aventura Olimpíadas Animadas é Disparar Arma. Para apontar uma arma, dispará-la e acertar um alvo imóvel, você deve simplesmente fazer um teste de Disparar Arma. Se for bem sucedido, você terá atingido o alvo.

Se você for o alvo, poderá tentar fazer um teste de Esquiva para ver se é capaz de sair do caminho das balas. Se for bem sucedido, você não será atingido.

A quantidade de dano que uma arma causa depende de seu tamanho — começando com 1D pontos de dano para uma arma pequena e aumentando a partir daí. Todas as armas têm uma quantidade ilimitada de munição, a menos que haja alguma especificação em contrário.

555

Estas são as perícias que você necessita para as Olimpíadas Animadas. (Existe mais um monte de perícias em Toon. Há mais informações sobre o assunto no capítulo 5.)

Mas até agora nós não falamos sobre o objetivo da brincadeira. O que é que você está tentando fazer com o Toon?

Claro que o principal objetivo é se divertir. Mas, além disso, você está também tentando conseguir Pontos de Trama.

Pontos de Trama

O Diretor de Animação distribui Pontos de Trama toda vez que algum personagem faz alguma coisa muito engraçada ou muito inteligente, ou quando os personagens conseguem chegar ao fim da aventura com sucesso. Eles são chamados "Pontos de Trama" porque são dados para os personagens que mais contribuíram para o desenvolvimento da "trama" da história.

Falaremos mais sobre os Pontos de Trama nos próximos capítulos. O que interessa saber, por enquanto, é que, quanto mais Pontos de Trama você ganhar, melhor você jogou.

O Diretor de Animação

O Diretor de Animação é uma mistura de contador de história e juiz. Como Diretor você deve manter o jogo em andamento e fazer com que todos os jogadores se divirtam. Uma maneira simples de se conseguir isto é fazer com que os jogadores sentem num círculo. Pergunte a cada um deles o que seu personagem está fazendo. Dê a cada jogador a oportunidade de realizar uma ação e depois passe para o seguinte.

Em Toon, uma ação é definida como qualquer coisa que o(a) jogador(a) diz que está fazendo até o ponto onde ele precisa fazer um Teste de Habilidade. Cada jogador pode fazer quanta coisa ele quiser até o momento em que ele tem que fazer um Teste de Habilidade. Aí é a vez do próximo jogador dizer o que ele(a) está fazendo. Se um outro jogador tiver que fazer um Teste de Habilidade devido a alguma coisa que você tenha feito (por exemplo, se Esquivar de alguma coisa que você atirou ou Resistir à sua Lábia) ele não contará como uma ação para aquele jogador.

Os NPCs não estão submetidos ao sistema de Ações. Eles podem agir sempre que o Diretor de Animação achar que é necessário ou engraçado.

(É claro que não existe nenhum problema, se você for um jogador experiente e quiser usar um sistema diferente. Tenha apenas em mente que algumas coisas do Toon dependem do sistema de ações.)

É também uma atribuição do Diretor de Animação distribuir os Pontos de Trama. Repetindo: Os jogadores recebem Pontos de Trama por terem alcançado os objetivos da aventura (neste caso para os eventos competitivos). Eles ganham Pontos de Trama também toda vez que fizerem alguma coisa particularmente inteligente, engraçada ou insana.

Atirando e se Esquivando

(Bang! Bang! Fred caiu e... BUM!)

Rufi, o Camundongo está realmente se sentindo maldoso hoje. Ele conseguiu pegar um revólver para treinar tiro ao alvo com o pobre Fred. Rufi tem nível de habilidade 4 em Disparar Armas — bem ruinzinho mas que ainda vale a pena tentar. Ele vê Fred e ... BLAM! KAPÓU! As balas voam por todos os lados. Rufi tira 3 em seu teste de habilidade! A menos que consiga se Esquivar (boa sorte!), Fred vai virar picadinho de cachorro. Ele tira 7 (quando seu nível de habilidade em Esquiva é 3). As balas atingem Fred e ele sofre 1 D pontos de dano. Rufi dá uma risadinha alegre — que dia genial esse!

Somente para os Diretores de Animação!

Pare imediatamente de ler, se você for um dos jogadores da aventura Olimpíadas Animadas. Se você vai ser o Diretor, vá em frente. O Diretor deve ler a aventura toda e ajudar os jogadores a escolher seu personagem. Quando todo mundo estiver pronto para começar, o Diretor descreverá a cena de abertura em voz alta — e começa a brincadeira!

Como regra, você pode dizer aos jogadores tudo o que eles vêem quando entram em cena, exceto a informação que estiver descrita especificamente como "secreta." Claro que tudo o que vai acontecer é segredo até acontecer realmente, por isso, deixe os jogadores descobrirem as coisas por si próprios. Exemplo: Na aventura Olimpíadas Animadas, os personagens lutarão com um bando de macacos do circo. Mas não diga isso a eles, até os macacos aparecerem.

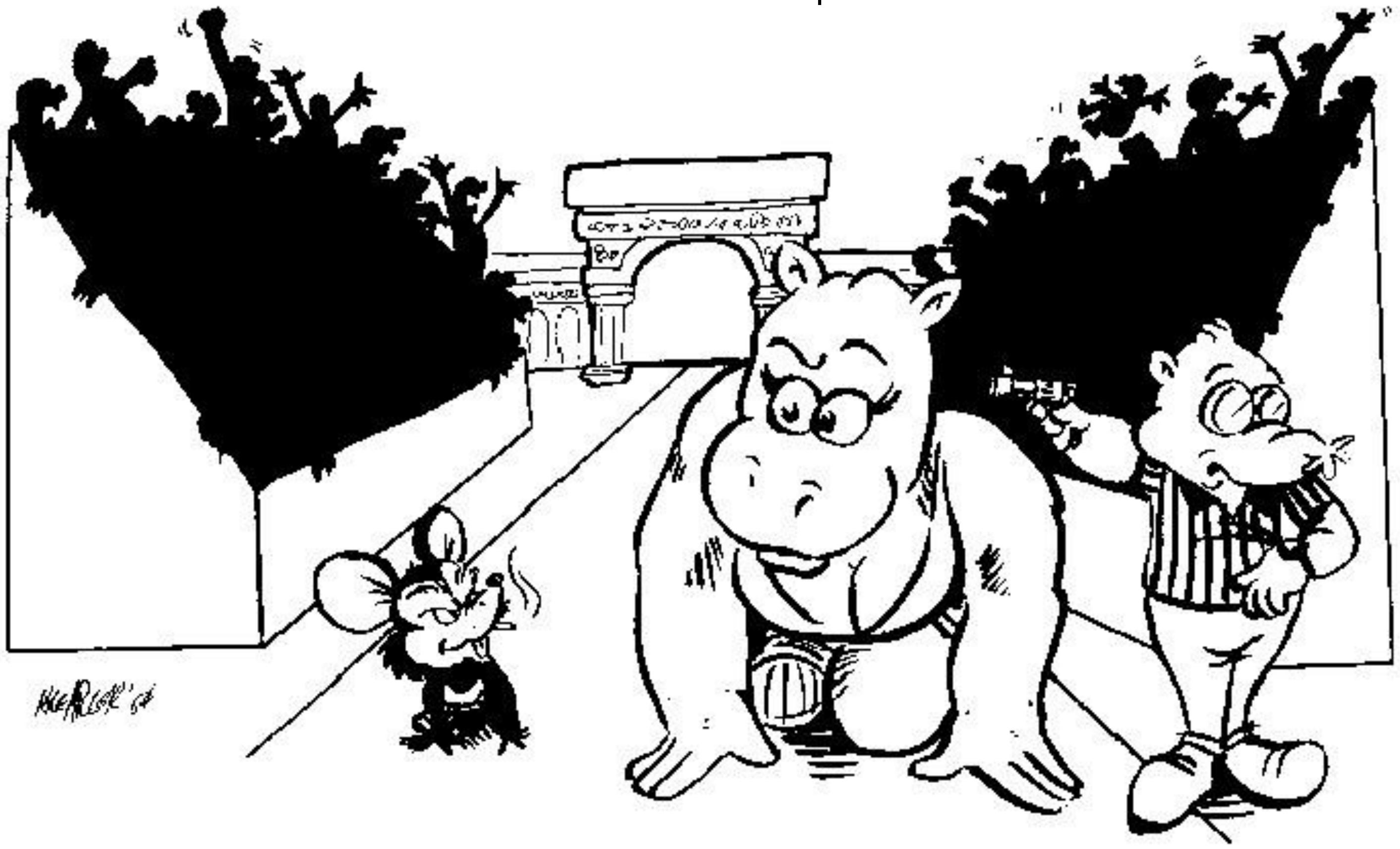
Toda vez que você não tiver certeza como um NPC deveria reagir ou o que deveria acontecer em seguida, reduza a situação a uma pergunta do tipo "sim ou não". Os macacos gostam de daiquiri de banana? Será que a bilheteria vende pipoca? Depois jogue um dado. Se o resultado for igual a 1, 2 ou 3, a resposta é SIM. No caso do resultado ser igual a 4, 5 ou 6, a resposta é NÃO. Esta é a chamada Regra dos Cinqüenta Porcento. Ela é muito útil!

Por último, lembre-se que o desenho pertence ao Diretor de Animação. Sinta-se à vontade para adicionar ou mudar o que você quiser.

Aventura Curta:

Olimpíadas Animadas

Roteiro de Warren Spector



Elenco

A maneira mais fácil de jogar esta aventura é com um Diretor de Animação e dois jogadores. Se você realmente quiser três ou quatro jogadores, pode, mas, neste caso, alguns eventos (principalmente a luta de boxe) terão de ser divididos em assaltos e demorarão mais.

Os jogadores podem escolher qualquer um dos personagens descritos nas págs. 15-16. Eles não são personagens “completos” — eles têm apenas as perícias necessárias para esta aventura curta. Se quiser, você poderá completá-los mais tarde e usá-los em outras aventuras.

O Diretor de Animação fará o papel dos NPCs — um bando de macacos travessos que escapou do circo. Ele ou ela fará também o papel de juiz dos jogos — uma toupeira míope que dá início a todas as competições com um tiro de sua pistola. Mas você nunca sabe para onde sua pistola estará apontando! Por último, o Diretor de Animação pode também fazer o papel da audiência — incentivando ou vaiando os participantes, fazendo os efeitos sonoros e sendo o mais imbecil possível.

Local

A aventura se desenrola no Algunstádio de Qualqueropólis, um centro esportivo que não é nenhum estádio. Trata-se realmente de um pequeno centro esportivo que já viveu dias melhores. O Algunstádio tem arquibancadas à toda volta do perímetro oval externo, uma pista de corrida logo abaixo das arquibancadas e um campo gramado no centro.

O Objetivo da Aventura

Os personagens competirão em três eventos diferentes. Uma luta de boxe, para eles poderem usar a perícia Luta; uma competição de lançamento de dardo que permitirá que eles usem a perícia Arremesso e por último uma corrida para que eles possam usar a perícia Corrida.

O vencedor de cada evento ganha um Ponto de Trama. O personagem que tiver o maior número de Pontos de Trama no fim da competição ganhará um carro esporte marca Fnord novinho em folha.

A Trama

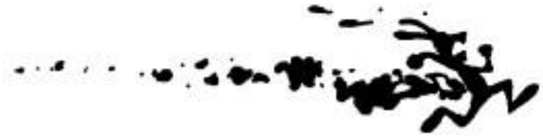
Mantenha esta informação em segredo até o momento em que você achar que chegou a hora deles descobrirem da maneira mais difícil.

Lembre-se que todos os eventos começam com um tiro de pistola disparado por um juiz toupeira quase cego. Ele pensa que está atirando para o ar, por isso não precisa fazer o teste para ver se acerta o alvo. Mas os outros personagens têm que jogar um dado. Aquele que conseguir o menor resultado será o alvo acidental do juiz e terá que ser bem sucedido num teste de Esquiva para não ser atingido por 1D pontos de dano.

Não conte nada disto aos jogadores — mas qualquer um que venha a pensar nesta possibilidade poderá tentar fazer um teste de Lábia para ver se consegue fazer o juiz desistir do tiro de partida. Qualquer personagem que conseguir a posse da pistola poderá dispará-la contra os outros ou contra qualquer macaco que venha a aparecer em cena.

Cena de Abertura

Benvindo às Olimpíadas Animadas! As bandeiras estão tremulando nos mastros do Algunstádio de Qualqueropólis. O clima está ótimo e a multidão espera impaciente pelas solenidades de abertura. O evento esportivo do século está para começar! A tocha já vai ser acesa ... Opa! olha onde você vai com essa tocha! ÁI!!!



A Luta de Boxe

O primeiro evento acontecerá no ringue de boxe. Ele está localizado no centro do campo gramado do Algunstádio. Coloque os dois personagens prontos para lutar no centro do ringue. O objetivo da luta é fazer seu oponente Cair ou desistir. A primeira opção pode ser conseguida sendo bem sucedido nos testes de Luta (assumindo, é claro que seu oponente, falhe). A segunda opção pode ser conseguida usando sua Lábia contra o oponente para convencê-lo de que ele não tem a menor chance de vencer. Pode ser que os jogadores tentem usar a Lábia (ou a Luta) contra o juiz na esperança de que ele passe para seu lado e comece a golpear o adversário.

Rufi, O Camundongo

Descrição: Rufi é um camundongo que mora no Brooklin e fuma charutos. Ele é maior e mais forte que a maioria dos camundongos. Normalmente, ele não usa roupa nenhuma, mas durante as Olimpíadas Animadas ele vestirá roupa de corredor (e resmungará o tempo todo por causa disso).

Crenças & Objetivos: Rufi adora abusar da boa fé dos outros personagens para ficar com seus objetos pessoais — e depois se gabar disso. Ele tem um ódio mortal de gatos e aves. Dê-lhe uma arma e você o verá muito feliz.

Pontos de Vida: 12

Luta: 8
Arremesso: 3
Esquiva: 2
Disparar Arma: 4
Corrida: 3
Lábia: 9
Resistir à Lábia: 8

Olga Hipopovna

Descrição: Olga é uma hipopótama muito grande e completamente russa. Ela é uma atleta profissional (mas ela nunca admitiria este fato), por isso está sempre vestida com roupas de atletismo. Ela diz para todo mundo que é uma bailarina. Ela sempre caminha sobre as patas traseiras.

Crenças & Objetivos: Olga acredita que tudo é melhor na Russia. Ela reclamará com freqüência do estado de conservação do ginásio de esportes de Qualqueropólis, do clima ruim, e da comida sem sabor. Ela tentará cometer todos os tipos de ação violenta secretamente e depois colocará a culpa de tudo o que acontece em algum outro personagem.

Pontos de Vida: 10

Luta: 8
Arremesso: 7
Esquiva: 3
Disparar Arma: 2
Corrida: 3
Lábia: 5
Resistir à Lábia: 9

Fred Buldogue

Descrição: Fred é um Buldogue inglês muito correto (beirando a estupidez). Ele é capaz de andar sobre duas patas e sobre as quatro. Ele é do tamanho de um cão normal de sua raça. Normalmente, ele veste apenas seu chapéu-coco mas durante as Olimpíadas ele usará roupas de atletismo.

Crenças & Objetivos: Fred acredita que um cavalheiro nunca fica sem chapéu. Ele não se preocupa com as coisas materiais desde que ele tenha montanhas de comida e louvor. Normalmente, ele não é agressivo, mas fará todo tipo de loucura para proteger alguém que pareça estar precisando de ajuda.

Pontos de Vida: 8

Luta: 4
Arremesso: 4
Esquiva: 3
Disparar Arma: 8
Corrida: 8
Lábia: 6
Resistir à Lábia: 3

Fifi la Feline

Descrição: Fifi é uma gata francesa. Ela tem o tamanho de um gato normal. Anda sobre duas e quatro patas. Normalmente, ela veste as roupas que estão na última moda em Paris e toma banho com perfumes caros. Durante a competição, ela usará roupas de atletismo bem justas. Os personagens masculinos fazem todo o possível para impressioná-la.

Crenças & Objetivos: Fifi acha que é a criatura mais linda que existe na face da Terra. Pode ser que ela esteja certa. Ela é incapaz de resistir a um espelho. Ela fará todo o possível para vencer e provar que os franceses são superiores e que ela é melhor do que macho.

Pontos de Vida: 7

Luta: 3
Arremesso: 6
Esquiva: 8
Disparar Arma: 2
Corrida: 7
Lábia: 9
Resistir à Lábia: 8

Depois que cada personagem tiver realizado três ações, um macaco saltará para dentro do ringue e começará a golpear todos que estão em volta e causar problemas. Ele atirará uma torta de creme na cara de um dos lutadores. Se a torta atingir o alvo, ele perderá uma ação. Aí o macaco apanhará um par de luvas e tentará lutar com o outro personagem. Se a vítima do macaco Cair, ele voltará sua atenção contra o outro.

Os jogadores continuarão Lutando um contra o outro para vencer o evento. Ou, pode ser que eles tentem (juntos ou separadamente) fazer com que o macaco Caia. Se Cair, ele não voltará ao ringue e o personagem que lhe tiver causado o último ponto de dano ganhará um Ponto de Trama.

O lutador que conseguir se manter em pé no ringue será o vencedor e ganhará um Ponto de Trama. Se o macaco derrotar os dois lutadores, o juiz declara-lo-á vencedor e nenhum dos jogadores ganhará um Ponto de Trama.

Arremesso de Dardos

Este evento também acontece no gramado do Algunstádio. O objetivo é atingir a mosca de um alvo com o dardo. A competição termina quando um dos participantes tiver atingido o alvo três vezes (conseguindo ser bem sucedido em três testes de Arremesso).

Toda vez que um dos competidores atingir o alvo, o Diretor de Animação deverá jogar um dado para ver quão “bom” foi o arremesso. Esta será a contagem dada ao jogador pelo juiz. No fim da competição, o jogador que tiver a maior contagem será o vencedor e ganhará o Ponto de Trama.

Pode ser que os jogadores se concentrem em atingir o alvo; poder ser que eles atirem os dardos um no outro (causando 1D pontos de dano quando acertam), tentem fazer o oponente Cair para poderem fazer montes de testes de Arremesso e vencer a competição enquanto o oponente está fora de ação; pode ser que eles tentem se esquivar dos dardos arremessados contra eles, pode ser que eles tentem usar a Lábia para convencer o juiz a lhes dar seis pontos toda vez que eles atingem o alvo (um teste de Lábia por vez, por favor); pode ser que eles atirem os dardos no juiz (apesar de não haver nenhuma vantagem aparente nisso); pode ser que um tente usar a Lábia para convencer o outro a apanhar os dardos; pode ser que eles Lutem entre si; eles podem fazer o que quiserem.

A Maratona

Este evento acontece na pista de corridas. Os participantes se alinham na linha de partida. O juiz ergue a pistola (assumindo que ninguém o tenha convencido a desistir da idéia) e dispara. Começa a corrida. A corrida consiste em seis sucessos em testes de Corrida. O primeiro jogador que conseguir os seis sucessos será o vencedor (apesar de que os jogadores fazem seus testes simultaneamente o que torna possível o empate).

Os jogadores devem anotar o número de sucessos que eles conseguem nos testes de Corrida que eles fazem. Esta providência permitirá que eles saibam quanto cada um deles está na frente ou atrás dos outros. (Exemplo: digamos que Fred Buldogue tenha conseguido cinco sucessos consecutivos e Rufi Camundongo apenas quatro. Isto significa que Rufi está um atrás. Rufi terá que ser bem sucedido em um teste de Corrida e Fred terá que falhar para que Rufi o alcance.) Toda vez que dois jogadores estiverem "empatados" (em outras palavras, eles tiverem o mesmo número de sucessos em testes de Corrida) eles poderão Lutar, tentar usar a Lábia um no outro ou fazer qualquer outra coisa que eles desejem.

Depois de três testes de cada jogador, surgirão na pista dois macacos e começarão a correr entre as pernas dos dois corredores. Cada macaco se agarrará à perna de um dos personagens impedindo-o de correr. Os dois personagens terão que se livrar de seu macaco (fazendo-o Cair) antes de poderem fazer os três últimos testes da maratona.

Se os jogadores tiverem muito trabalho para se livrar dos macacos, o Juiz Talpa os assustará disparando sua pistola várias vezes. Depois de três tiros, os macacos fugirão assustados e o evento continuará (a menos que os personagens se decidam a persegui-los). Toda vez que o juiz disparar, os jogadores terão que jogar os dados (o Diretor de Animação jogará pelos macacos) para ver quem tem que se Esquivar!

Pode ser que os jogadores corram diretamente para a linha de chegada ou, se algum deles tiver uma arma, ele poderá atirar no outro; sempre que estiverem juntos, os dois corredores poderão Lutar, usar a Lábia ou fazer qualquer outra coisa que eles sejam capazes de imaginar. Além disso, a pista está repleta de bolas, dardos, discos, pedras e todo tipo de coisa que os personagens poderiam arremessar um no outro.

O (Grande?) Final

Depois que os três eventos tiverem terminado, o jogador que tiver mais Pontos de Trama será declarado vencedor. A cerimônia de premiação terá início com um beijo cerimonial da rainha (ou rei) do dia.

Segredo: O rei/rainha estará usando um véu e tem uma compleição estonteante, mas a remoção do véu revelará uma face hedionda. O beijo causará 1D pontos de dano ao personagem vencedor.

O Juiz Talpa entrega as chaves de um lindo carro esporte ao vencedor. (Um dos jogadores derrotados poderá tentar usar a Lábia para convencer o vencedor a lhe dar as chaves.) Quem sair dirigindo o carro perceberá que ele está se desmontando peça por peça enquanto a palavra "Fim" surge na tela e a aventura chega ao fim.

Juiz Talpa

Descrição: O Juíz Talpa é uma toupeira com mais ou menos 1 metro de altura que caminha sobre as patas traseiras. Ele usa óculos com lentes incrivelmente grossas. Mesmo de óculos, ele mal consegue enxergar. Ele usa a camisa listrada de jérsei e as calças pretas que os juízes de competições esportivas normalmente usam.

Crenças & Objetivos: O Juiz Talpa leva seu papel de árbitro a sério. Ele não admitirá nenhuma brincadeira por parte dos jogadores e será escrupulosamente imparcial e muito de difícil de convencer na Lábia.

Pontos de Vida: 11

Luta: 6
Arremesso: 6
Esquiva: 6
Disparar Arma: 2
Corrida: 6
Lábia: 2
Resistir à Lábia: 9

O Juiz Talpa dará início a todas as competições com um tiro de pistola como está explicado no texto principal. Mas, que acontecerá se um dos personagens conseguir convencer o juiz usando a Lábia a lhe dar a arma? O juiz terá de encontrar uma maneira de dar o sinal para o início da competição.

Se perder a pistola, ele voltará com uma bazuca (que causa 2D pontos de dano); se perder a bazuca, ele escalará as arquibancadas e roubará o estilingue de algum garoto (que causa 3 pontos de dano em qualquer pessoa que for atingida por ele); se perder o estilingue, ele voltará com um arco e flecha (que causa 1D pontos de dano); se ele perder o arco e flecha, o Diretor deverá continuar a produzir armas cada vez mais escandalosas. Use a imaginação.

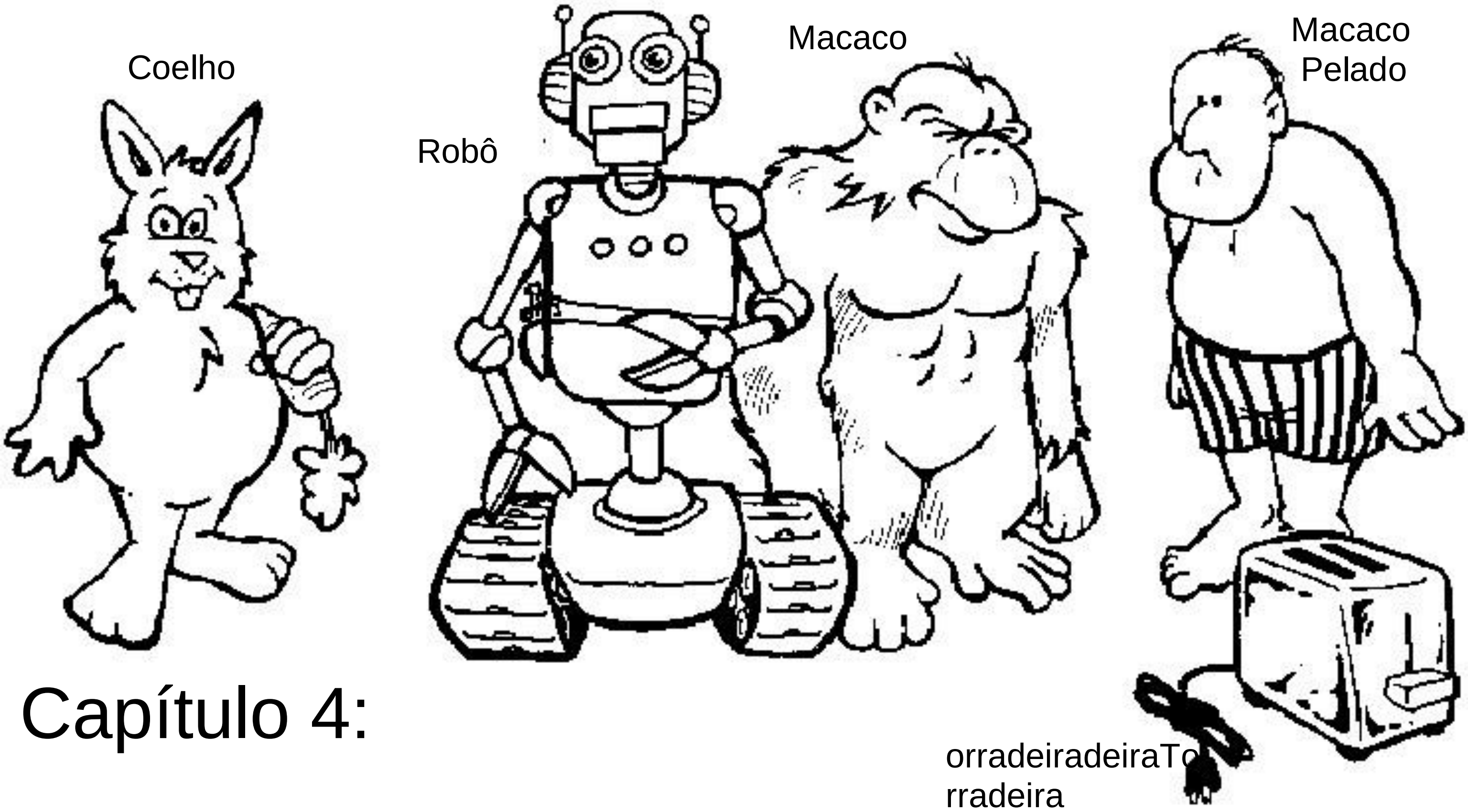
Os Macacos

Descrição: São simplemente macacos — eles não falam; a única coisa que eles são capazes de fazer é arranjar encrenca. Durante um combate, os macacos causam dois pontos de dano toda vez que atingem o oponente. Eles são um pouco menores que os chimpanzés. Eles escaparam de um circo das redondezas e haverá tantos deles quantos o Diretor precisar para manter o ritmo do desenho.

Crenças & Objetivos: A única coisa que interessa a esses carinhas é se divertir. E eles o fazem arrumando encrenca para os atletas que estão disputando as Olimpíadas Animadas.

Pontos de Vida: 5 cada

Luta: 6
Arremesso: 6
Esquiva: 7
Disparar Arma: 3
Corrida: 6
Lábia: Não se Aplica
Resistir à Lábia: NA



Capítulo 4:

A Criação de Personagens de Desenhos Animados

Agora que você já jogou Toon uma vez, é provável que você esteja doido para começar a montar seu próprio personagem, escrever suas próprias aventuras e mergulhar de cabeça. Portanto — LUZES! CÂMERA! AÇÃO ... espere um minuto. Ainda não.

Vamos falar um pouco sobre a Criação de Personagens , sobre o uso de Perícias e Prodígios e sobre a função do Diretor de Animação antes de correr para a frente das câmeras.

REGRAS DOS SUPER-ASTROS: Este símbolo identifica as regras “avançadas” que você poderá usar depois de ter aprendido o mecanismo básico do jogo. Você pode usá-las ou não, conforme preferir ... elas foram escritas para super astros do desenho animado que levam a diversão a sério.

Como Criar um Personagem

Até agora você usou personagens cujas perícias já estavam definidas. Chegou a hora de falar sobre preencher os números você mesmo. Você tem uma ficha de personagem à mão? (Você pode copiar a ficha existente no final do livro.) Então vamos em frente:

Primeiro você decide que tipo de criatura quer ser. Você pode escolher o que quiser. Seu personagem é um camundongo, um alce, um coelho, um robô, ou uma torradeira elétrica? VOCÊ PODE SER O QUE QUISER.

Se você não souber o que quer ser, use as Tabelas de Espécies existentes na coluna lateral desta página e da próxima (ou uma das tabelas ainda mais disparatadas existentes nas págs. 202 e 203). Faça uma jogada de Dezenas e Unidades (v. pág. 6). Depois de ter feito sua jogada (que deu um número entre 11 e 66) verifique a linha correspondente ao resultado na tabela para ver que tipo de personagem você representará.

Um personagem humano precisa ter uma Profissão. Você pode escolher qualquer uma que lhe agrade — caçador, maestro, policial, general da guerra civil — ou fazer uma nova jogada de Dezenas e Unidades e usar o resultado na Tabela de Profissões da pág. 21. (Você também pode representar um personagem animal com uma profissão, se quiser.)

Atributos

O próximo passo é determinar o valor de seus atributos. Jogue um dado quatro vezes. O resultado da primeira jogada será o valor de seu atributo Muque; o segundo será o valor de Zip, o terceiro representa Astúcia e o quarto o de Caradura. Anote estes valores na ficha de seu personagem.

Se não quer ficar sujeito ao capricho dos dados, você pode determinar o valor de seus atributos da seguinte maneira: Comece com 14 Pontos de Atributos. Eles podem ser divididos da maneira que você quiser entre os quatro atributos (Muque, Zip, Astúcia e Caradura). A única limitação que existe é que você não pode ter um atributo com um valor maior do que seis.

Pontos de Vida

Em seguida, você calcula seu número de Pontos de Vida. Jogue um dado e adicione 6 ao resultado. Este será o número de "pontos de vida" que seu personagem pode perder. Quando sofre uma quantidade de dano maior ou igual ao seu número de pontos de vida, você Cai. Anote o resultado de sua jogada de dados + 6 no quadro chamado Pontos de Vida em sua ficha de personagem.

Descrição

Agora você deve escrever uma breve descrição da aparência de seu personagem. Obviamente, "Coelho" é o início de uma descrição, mas isto não é suficiente. Será que seu personagem costuma correr pela cena usando seu traje de gala peludo? Será que ele usa um terno com colete e leva consigo um relógio de bolso de ouro? Será que ele é do tamanho de um coelho, do tamanho de um ser humano, monstruosamente grande ou ridiculamente pequeno? Será que ele fica saltando de quatro ou anda sobre as duas patas traseiras?

Escreva uma breve descrição do personagem no espaço apropriado de sua ficha.

Se você for um artista, poderá fazer um desenho de seu personagem no espaço adequado. Se você não for um artista poderá usar sua lábia com um amigo desenhista, ou ficar meio abobado.

Tabela de Espécies

Use esta tabela ou a que existe na coluna lateral da próxima página para determinar a raça à qual seu personagem pertemce. Faça uma jogada de Dezenas e Unidades. Se você quiser tabelas de espécies ainda mais disparatadas, veja as págs. 202 e 203.

11-21	Humano
22	Formiga
23	Formiga-robô
24	Pulga
25	Homenzinho verde de Marte
26	Robô
31	Coelho
32	Camundongo
33	Rato
34	Gato
35	Cachorro
36	Coiote
41	Lobo
42	Raposa
43	Gorila
44	Cavalo
45	Porco
46	Vaca
51	Galinha
52	Galo
53	Pato
54	Periquito
55	Gavião
56	Canário
61	Coruja
62	Cadiúro
63	Urso
64	Canguru
65	Serpente Marinha
66	Outra

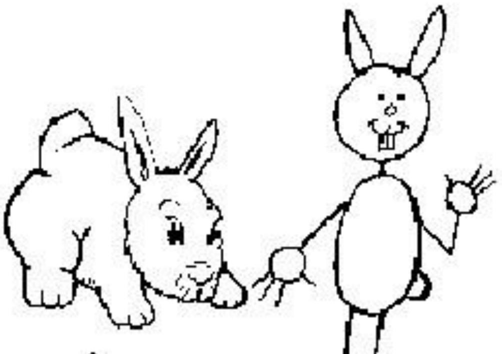


Tabela de Espécies Disparatadas

Alguns dos tipos de personagem existentes nesta tabela serão difíceis de interpretar a menos que o Diretor de Animação dê uma ajuda. Os tubarões, por exemplo, deveriam poder respirar fora d'água e andar (desajeitadamente?) na terra como se eles tivessem pernas.

11	Rã
12	Corvo
13	Cegonha
14	Dinossauro
15	Elefante
16	Hipopótamo
21	Mainá
22	Esquilo
23	Urso panda
24	Pingüim
25	Pingüim gigante
26	Homem-pingüim gigante
31	Anum
32	Tartaruga
33	Morsa
34	Cervo
35	Crocodilo
36	Pantera
41	Gafanhoto
42	Lobisomem
43	Fantasma
44	Vampiro
45	Macaco
46	Boi
51	Pássaro Mocuco
52	Elfo
53	Gremlin
54	Anão
55	Hobbit
56	Orco
61	Lagarto
62	Unicórnio
63	Peixe
64	Tubarão
65	Baleia
66	Polvo

Inimigos Naturais

Agora você tem que decidir se seu personagem tem Inimigos Naturais. Um Inimigo Natural é um tipo de criatura que seu personagem está afim de pegar — ou que está afim de pegar você! Os pares de Inimigos Naturais ganham Pontos de Trama (v. pág. 55) por fazer o outro Cair. Vejamos alguns pares óbvios de Inimigos Naturais:

Cães & Gatos	Caçadores & Animais
Gatos & Ratos	Ursos & Guardas Florestais
Gatos & Pássaros	Policiais & Criminosos
Gremlins & Robôs	Espiões & Outros Espiões
Coiotes & Papa-Léguas	Cadiúros & Resto do Mundo

Os jogadores podem, se quiserem, adotar inimigos naturais menos óbvios. Exemplo: Um marcianozinho verde do espaço sideral poderia escolher os gatos como seu inimigo natural. Não existe nenhum motivo óbvio para ser assim ... por isso, invente um! Que diabos — nós estamos falando de personagens de desenhos animados. Se alguém quiser adotar um Inimigo Natural incomum, o Diretor de Animação tem a obrigação de ouvir suas razões ... e, se elas forem suficientemente divertidas, deixá-lo usá-las!

Não é obrigatório adotar um Inimigo Natural, mas eles deixam as coisas (no mínimo) mais interessantes.

Crenças & Objetivos

Você deve decidir como é que seu personagem vai se comportar e que tipo de personalidade ele tem. Em termos de Toon, todos os personagens devem ter um conjunto de Crenças & Objetivos.

Os personagens de desenhos animados não são terrivelmente profundos e os jogadores não têm que criar um conjunto de Crenças & Objetivos muito complicado. Um personagem pode ter quantas Crenças & Objetivos você quiser. No entanto, independente de quantas você tenha, elas devem ser criadas para colocar seu personagem em ação e não tirá-lo dela.

Exemplo: Um objetivo óbvio para um policial poderia ser prender os personagens que infringem a lei. O objetivo de um coelho poderia ser conseguir cenouras, não importa como. Não é uma boa idéia que o objetivo do policial seja ficar próximo à cadeia para tomar conta dos prisioneiros — dessa maneira ele não poderá participar das aventuras! E você não se divertirá nada representando um coelho cujo objetivo é evitar problemas a qualquer custo.

Pode ser muito divertido escolher Crenças & Objetivos que sejam completamente o oposto do que se esperaria daquele personagem. Todo mundo espera que os camundongos sejam tímidos — e o Rufi é divertido justamente pelo fato de ser tão maldoso e desordeiro. Que tal um elefante tímido ou um tubarão cordial? Ou um cadiúro que é um mordomo de terno ... educado e distante ... que só se enfurece quando vê alguma coisa desarrumada?

Não adote um conjunto de Crenças & Objetivos tão específico que você não vá poder usá-lo durante metade das aventuras em que se envolver. Exemplo: Não tenha o objetivo de fazer Rufi Camundongo Cair sempre que possível. O que acontecerá se ele não participar de uma certa aventura? Ao invés disso, não seria melhor, por exemplo, dizer que você tentará fazer camundongos — qualquer camundongo — Caírem sempre que possível? Entende?

Você encontrará uma lista de Crenças & Objetivos típicos para ajudá-lo a criar seu personagem. Sinta-se à vontade para criar os seus, mas aqui vão algumas idéias:

Crenças

1. Minha espécie é superior a todas as outras. Um personagem com esta Crença não será terrivelmente cordial e cooperativo. Além disso, de vez em quando ele será enganado por um Disfarce.

2. Eu sou o maior. Este tipo de personagem sempre quer ser o chefe. Um personagem egoísta provavelmente será indescritivelmente irritante.

3. Eu odeio — gatos, cachorros, gente, elefantes, qualquer coisa. Um excelente motivador para personagens de desenhos animados. Toda vez que um gato vê um rato, a gente tem certeza de que vai haver uma perseguição.

4. Qualquer serviço tem que ser bem feito ou não ser. Um personagem que tenha esta convicção nunca deixará um trabalho inacabado, mesmo que isto signifique arrumar encrenca.

5. A dor é ruim. Este personagem será um covarde ... ou pode ser que ele pratique um ato de bravura, mas ficará o tempo todo reclamando.

6. O trabalho é ruim. Este personagem gastará um bocado de tempo e energia tentando fazer os outros personagens fazerem o trabalho braçal por ele, por preguiça ou orgulho.

7. Todo mundo deveria ser cortês o tempo inteiro. É provável que este personagem passe uma boa parte do tempo discutindo com os outros personagens! O uso de algumas das perícias mais grosseiras desrespeita sua Crença. No entanto, você pode ser completamente desonesto e ainda assim ser cortês ...

Objetivos

1. Descobrir alguma coisa para comer — gerânios, coelhos, cenouras, bananas, o que quer que seja. A fome é um grande motivador para os personagens de desenhos animados. Os jogadores devem especificar o que desejam comer.

2. Achar alguma coisa (mas não comê-la) — amor, dinheiro, camaradagem, um bom jogo de poquer, qualquer coisa. Os jogadores têm que especificar o que eles estão procurando.

3. Impedir todos os outros de alcançarem seus objetivos. Os personagens de desenhos animados têm uma tendência a serem travessos. Esta pode ser uma opção muito divertida — se você estiver jogando com velhos e bons amigos ou com inimigos muito ruins.

4. Trapacear com todo mundo sempre que possível. Esta é a opção para os personagens que têm Lábia. Abusar da boa fé das pessoas para livrá-las de seus bens mais queridos pode ser divertido!

5. Ensinar aos outros como o mundo funciona. Esta opção funciona melhor quando o "educador" sabe menos que os personagens que estão sendo ensinados.

6. Frustrar vilões. Este personagem é um Mocinho e ele impedirá qualquer tentativa de infringir a lei (independente dela existir no mundo do Diretor de Animação ou na mente do jogador). Esta opção pode significar contrariar seus parceiros de jogo.

7. Salvar ou ajudar os indefesos — humanos, gatos, coelhos, qualquer coisa. Estes personagens partirão em qualquer tipo insensato de busca a fim de atingir seus objetivos.

8. Proteger meu território (ou o de qualquer outro personagem) a qualquer custo. Aqui está um daqueles autênticos cães fiéis que existem pelo mundo.

9. Coletar tudo o que possa lhe cair nas mãos. Este personagem terá os bolsos sempre cheios.

10. Fazer coisas. Ele poderia ser um inventor, um escritor, um empreiteiro, um cozinheiro ... Seu oponente será um personagem que deseja:

11. Inspirar pânico e destruir a propriedade. Isto diz quase tudo! O que poderia ser mais parecido com um desenho animado?

Profissões

11	Bebê
12	Criança
13	Estudante
14	Policial/Detetive Particular
15	Bombeiro
16	Carteiro
21	Leiteiro
22	Gerente de Loja (qualquer tipo)
23	Guarda-caça
24	Astronauta
25	Cientista Louco
26	Criminoso
31	Caçador
32	Fazendeiro
33	Médico
34	Advogado
35	Criada/Mordomo/Servo
36	Marinheiro
41	Espião
42	Vendedor
43	General aposentado
44	Ator (ruim, é claro)
45	Cantor/Músico
46	Artista
51	Operário construção civil
52	Pirata
53	Vaqueiro
54	Indio
55	Cozinheiro/Chef francês
56	Alfaiate
61	Jogador de beisebol
62	Político
63	Palhaço
64	Animador de Circo
65	Vagabundo
66	Laçador de cães

Crenças & Objetivos em Jogo

As Crenças & Objetivos ajudam os jogadores a se manterem fiéis a seus personagens durante o jogo mas quê efeito elas têm nos resultados? Em primeiro lugar, elas definem como os jogadores ganham Pontos de Trama. E os Pontos de Trama são muito importantes para o desenvolvimento de seu personagem.

Depois de ter jogado a aventura Olimpíadas Animadas, você já sabe que o Diretor de Animação dá Pontos de Trama para os personagens que fizerem alguma coisa muito engraçada ou inteligente ou por terem completado a aventura com sucesso. O Diretor de Animação deveria também dar Pontos de Trama para os jogadores que atuaram de maneira consistente com as Crenças & Objetivos do personagem — principalmente se o resultado tiver sido inteligente ou engraçado!

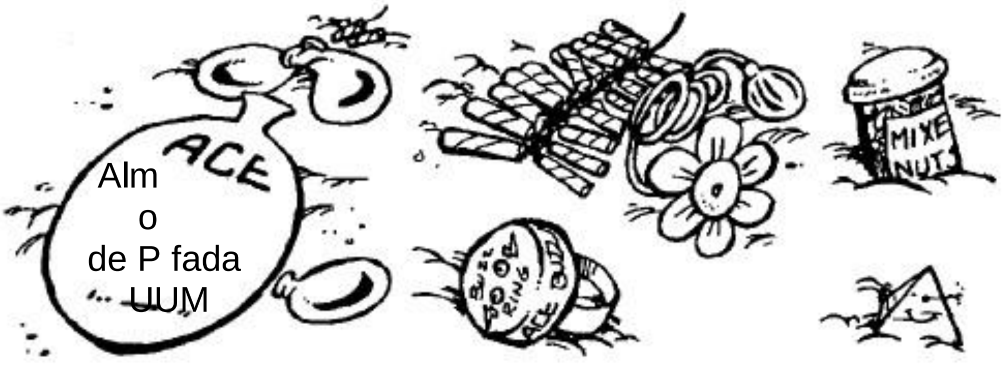
Seja Apenas Você Mesmo: Crenças & Objetivos em Jogo

Pedro Leitão é um cara muito polido; uma de suas Crenças é que as pessoas têm que ser polidas o tempo todo. Ele e alguns amigos descobriram o esconderijo de um bando de criminosos. Os outros personagens querem entrar no local de roldão, pegar os bandidos de surpresa e capturá-los antes que eles tenham chance de reagir. Pedro, por outro lado, acha que isto seria uma atitude extremamente rude. Por isso, ele bate na porta delicadamente. Esta é uma coisa idiota de se fazer numa situação destas, mas Pedro Leitão está inegavelmente representando seu personagem e deveria ganhar um ponto de trama por isso.

Dr. Parafuzoszoltuzs, o Cientista Louco, tem como um de seus Objetivos desmontar qualquer máquina complexa que ele encontrar para tentar aprender tudo sobre seu funcionamento. (Tudo! Você me entendeu? Tudo! Hahahahaha ....)Ele encontra um robô, desmonta-o e reprograma-o para que ele passe o resto da aventura perseguindo um dos outros personagens. Esta é uma jogada inteligente — e ela está bem dentro das Crenças & Objetivos do bom doutor e, por isso, ele deveria ganhar um Ponto de Trama.

Objetos Pessoais

A esta altura, a parte de cima de sua ficha de personagem está quase preenchida, mas ainda existe um quadro em branco. Bem no meio, você encontra um quadro com o nome de Objetos Pessoais. Neste espaço você anota tudo o que seu personagem estiver carregando. Você pode carregar consigo até oito objetos em uma aventura. No mínimo quatro deles devem ser coisas "normais". Os outros quatro podem ser qualquer coisa, sujeitos à aprovação do Diretor de Animação.

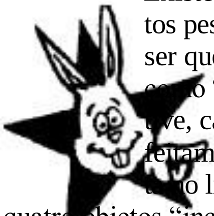


Nem sempre os personagens de desenho de animado usam roupas, mas para fins de jogo podemos assumir que todos eles têm "bolsos traseiros" capazes de carregar um número e uma variedade assombrosa (na verdade, praticamente ilimitada) de objetos. Rufi carrega um revólver de tamanho adequado para um ser humano em seu bolso traseiro. Fred leva consigo um grande bastão, um montão de bexigas e fogos de artifício, fósforos, um lanche dentro de um saco e uma flor que esguicha água.

Use o bom senso quando for escolher seus objetos pessoais. Se o Diretor de Animação não lhe der sua aprovação, você não poderá ficar com o refrigerador cheio de comida, a enciclopédia e a cabine do posto de pedágio em seu bolso de trás. E não é permitido acrescentar outras coisas depois que a aventura começou, a menos que você ache alguma coisa útil pelo caminho. As coisas que você apanhar durante a aventura não devem ser levadas em conta no limite de oito objetos. Oito é apenas um número razoável de coisas para se começar. Certifique-se de que você anotou tudo o que deseja carregar consigo antes do início de cada aventura.

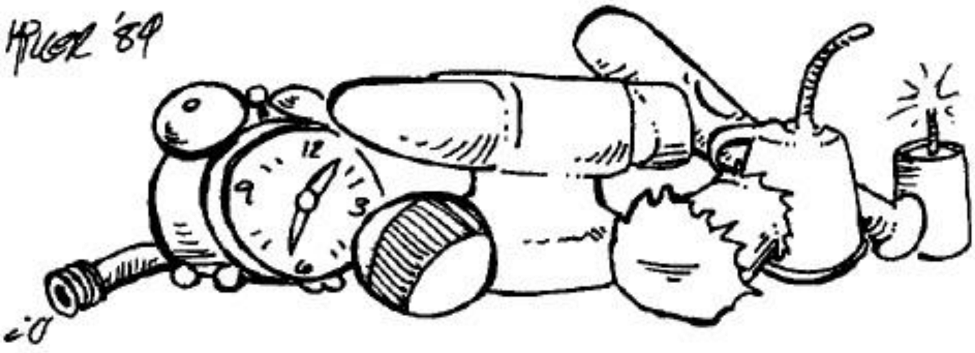
Se escolher coisas pequenas e comuns, como fósforos, bexigas, ou elásticos, você terá um estoque ilimitado destes objetos. Se escolher coisas maiores, você estará carregando apenas um exemplar de cada, a menos que você especifique o contrário — neste caso, cada cópia contará como um objeto separado.

Em circunstâncias normais, você não perde seus Objetos Pessoais. No entanto, se você Cair, seus inimigos (ou os amigos) poderão tomar seus Objetos Pessoais de você.



Existem duas regras de super-astros relacionadas com objetos pessoais. Primeiro, dependendo de seu personagem, pode ser que você seja capaz de contar alguns objetos incomuns como "normais." Exemplo: Holmes Sortudo, o famoso detetive, carrega consigo uma lupa. Para um detetive isto é perfeitamente normal — portanto, apesar de ser levada em conta no limite de oito objetos, ela não é contada como um dos quatro objetos "incomuns" do detetive.

Segundo, se você Cair e outro personagem tentar pegar seus objetos pessoais para si, ele ou ela sempre esquecerá alguma coisa — principalmente se você estiver indo para a prisão. Você sempre ficará com um objeto (o Diretor de Animação decide qual) que poderá ajudá-lo!



Trecos

Parece que os personagens de desenhos animados sempre têm à mão aquilo que eles precisam para criar a maior confusão ou salvar o dia. O rato move-se sorrateiramente até o rabo do gato e simplesmente tem o apontador de lápis que ele precisa para fazer uma surpresa desagradável ao outro. O rinoceronte salta do helicóptero e por acaso tem consigo o minúsculo pára-quedas que permitirá que ele flutue em segurança até o chão.

Como é que eles fazem isto? Eles estão usando Trecos. Trecos são objetos pessoais que se transformam naquilo que você quiser que eles sejam na hora em que os está usando — apontadores de lápis, pára-quedas, comida, granadas, ratos, enciclopédias, maçaricos acesos, tortas ou qualquer coisa que você queira.

Você pode escolher um treco como um de seus objetos pessoais "incomuns" no início da aventura. Você pode também "comprar" Trecos adicionais por um Ponto de Trama cada até o limite usual de quatro objetos pessoais "incomuns". Não existe nenhuma outra maneira de se conseguir Trecos — Exemplo: Você não pode tirar um treco de dentro de um Saco de Surpresas. Você tem que consegui-los no início da aventura.

Aí, durante a aventura você diz o que é que você quer que o treco seja e é isso que ele é — exatamente como se você tivesse escolhido aquela coisa como um objeto pessoal no início da aventura. A partir de então seu treco passará a ser aquele objeto e não mudará mais durante todo o resto da aventura.

Os Trecos podem falhar da mesma forma que a maioria das coisas em Toon. No momento em que você especifica o que ele é e tenta usá-lo, o Diretor de Animação joga um dado. Se o resultado for igual a 1 ou 2, seu treco transforma-se num artigo de quinta categoria — e irá causar-lhe o pior problema possível naquela situação!

Coisas "Comuns" de se Carregar

Lanche
Barbante
Corda
Arma
Fósforos
Bexigas
Flor que Espirra Água
Fotos da Família
Balde
Ervilhas e uma Zarabatana
Lápis e Papel
Bolinhas de Gude
Goma de Mascar
Rolo de Fiação
Biscoitos de Cholocate
Guarda-chuva
Apito
Elásticos
Espelho
Vidro de Perfume
Batom
Lata de Óleo
Vidro de Cola
Jornal
Canivete

Coisas Incomuns de se Carregar

(Algumas sugestões)

Rede de Caçar Borboleta
Marreta
Patim de Rodas
Banjo
Buzina de Caça
Moeda Com Duas Caras
Acordeom
Computador
Máscara do Presidente Reagan
Dinamite
Armadilha de Urso
Skate
Telefone
Arma de Raios
Luvas de Boxe
Helicóptero
Despertador
Aquário Com Uma Piranha
Pó de Mico
Lupa
Bigorna (a última fronteira do bom senso)

Capítulo 5:

Como Fazer Tudo

Nós estamos progredindo, mas ainda existem alguns espaços em branco na ficha de personagem. Vamos aprender mais um pouco sobre como é que as coisas são feitas em Toon. Como vimos na aventura Olimpíadas Animadas, não se pode fazer nada sem Perícias. E existe um monte de perícias além daquelas que você usou até agora.

Perícias

Existem 23 perícias, todas elas relacionadas na ficha de personagem. Todos os personagens têm um nível de habilidade que varia entre 1 e 9 em cada perícia. Quanto maior seu nível de habilidade, melhores são as chances de você usar sua perícia com sucesso.

Na lista que veremos a seguir e também na ficha de personagem, as perícias encontram-se agrupadas de acordo com os quatro atributos: Muque, Zip, Astúcia e Caradura.

Todas as perícias têm um nível inicial igual ao valor do atributo a que ela está relacionada. Exemplo: Um personagem que tem Muque igual a 3 começa com um nível de habilidade igual a 3 em todas as perícias de Muque. Um personagem que tem Zip igual a 5 começa com um nível de habilidade igual a 5 em todas as perícias de Zip. E assim por diante.

Você começa também com 30 Pontos de Perícia que podem ser distribuídos entre as perícias que você quiser. Colocar um ponto numa determinada perícia aumenta um ponto no nível de habilidade naquela perícia. Exemplo: Fred tem Zip igual a 3. Sua perícia Corrida tem um nível de habilidade inicial igual a 3. Ele gasta 5 de seus 30 Pontos de Perícia para aumentar seu NH em corrida de 3 para 8. Com isto, ele fica ainda com 25 Pontos de Perícia para gastar.

Os 30 Pontos de Perícia são usados apenas para aumentar os níveis de habilidade e não os valores dos Atributos. É possível mudar o valor de um Atributo de um personagem, mas apenas em condições muito especiais. O Diretor de Animação — ou o autor de uma aventura — pode criar situações que aumentarão ou diminuirão o valor dos Atributos durante aquela aventura.

Mantenha um controle dos Pontos de Perícia que você gasta anotando-os ao lado do nome da perícia na qual eles foram gastos em sua ficha de personagem. Depois que você tiver gasto todos os 30 pontos, anote os Níveis de Habilidade em sua ficha de personagem. É proibido economizar Pontos de Perícia.

Nenhuma perícia pode ter Nível de Habilidade maior do que 9, por isso, não existe nenhum motivo para se gastar Pontos de Perícia numa perícia cujo nível de habilidade já é 9. Não pode haver também nenhum Nível de Habilidade menor do que 1.

Um resultado igual a 2 num teste de habilidade é sempre um sucesso, mesmo que o personagem tenha um Nível de Habilidade igual a 1. Em outras palavras, um resultado igual a 2 é automaticamente um sucesso.

Prodígios

Alguns personagens de desenho animado têm habilidades espantosas que lhes permitem fazer certas coisas que não são permitidas normalmente de acordo com as regras de perícias. É aqui que entram os Prodígios — superpoderes estranhos e especiais. Exemplo: O Prodígio "Saco de Surpresas" permite que você tire quase tudo que você pode vir a precisar de dentro de seu saco (ou bolso, ou qualquer outra coisa). Nenhuma das perícias poderia ser responsável por uma habilidade como esta, logo um Prodígio foi criado. Existem alguns Prodígios descritos nas págs. 38-46. Os jogadores devem ser encorajados a criar seus próprios Prodígios (sujeitos, é claro, à aprovação do Diretor de Animação).

Para ganhar um Prodígio o jogador precisa gastar alguns Pontos de Perícia. O número exato varia; alguns Prodígios custam mais do que outros. O segundo Prodígio pode ser adquirido a um custo extra de 5 pontos (a ser acrescentado ao custo relacionado dos dois Prodígios).

Exemplo: Digamos que você deseja "comprar" o Prodígio Hipnotismo que custa 5 Pontos de Perícias e o Prodígio Vôo, que custa 4. O custo em Pontos de Perícia para estes dois Prodígios seria 5 mais 4 mais os 5 pontos adicionais totalizando 14 pontos. Ei, ninguém disse que ser um astro dos desenhos animados era uma coisa fácil!

Todos os Prodígios começam com Nível de Habilidade igual a 5. Estes valores não podem ser aumentados enquanto os personagens não começarem a acumular Pontos de Trama. Nenhum personagem pode ter mais do que dois Prodígios.

Toda vez que um jogador escolhe um Prodígio da lista (ou inventa um), ele e o Diretor de Animação devem chegar a um acordo sobre o que exatamente o Prodígio faz. Qualquer poder especial com o qual o Diretor de Animação concorda pode ser um Prodígio. Veja mais informações sobre Prodígios personalizados na página 46.

Anote os valores finais de seus Níveis de Habilidade e de Prodígios em sua ficha de personagem.

Lista de Perícias

Você encontra a seguir uma relação de todas as perícias existentes em Toon, agrupadas de acordo com o Atributo que as controla.

Perícias de Muque

Derrubar Portas
Escalada
Luta
Erguer Coisas Pesadas
Arremesso

Perícias de Zip

Esquiva
Condução
Disparar Arma
Salto
Cavalgar
Corrida
Natação

Perícias de Astúcia

Esconder/Achar Escondido
Identificar Coisas Perigosas
Leitura
Resistir à Lábia
Visão/Audição/Olfato
Armar/Desarmar Armadilhas
Seguir/Cobrir Pistas

Perícias de Caradura

Lábia
Passar/Detectar Coisas de Má Qualidade
Prestidigitação
Esgueirar

Lista de Prodígios

Esta é uma lista dos Prodígios descritos nas págs. 38 a 46, junto com seu custo inicial em pontos. Lembre-se que se você comprar um segundo prodígio, ele custará cinco pontos a mais que o usual. Se um jogador criar um prodígio, o Diretor decidirá quanto ele custará para o personagem.

Detectar Objetos (2)
Escudo de 1001 Utilidades (4)
Esticar (3)
Força Incrível (5)
Hipnotismo (5)
Invisibilidade (5)
Mudança Rápida/Disfarce (3)
Mudar de Forma (5)
Animal de Estimação ou Fiel Companheiro (3)
Saco de Surpresas (5)
Sorte Incrível (3)
Teleporte (6)
Transferência Cósmica (10)
Velocidade Incrível (6)
Voar (4)

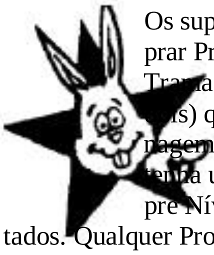
Para fazer com que um Prodígio seja utilizável em outros personagens: +2

Como Melhorar Suas Perícias e Prodígios

Pode ser que você esteja se perguntando se é possível aumentar os Níveis de Habilidade e Prodígios depois da criação do personagem. É claro que sim! É aqui que entram os Pontos de Trama.

À medida que uma aventura vai se desenvolvendo, o Diretor de Animação vai dando Pontos de Trama como prêmio. No fim da aventura, você pode trocar estes Pontos de Trama por incrementos nos Níveis de Habilidade. Cada dois Pontos de Trama valem um aumento de um ponto no Nível de Habilidade. Para aumentar o nível de um Prodígio você tem que gastar quatro Pontos de Trama ao invés de dois.

Exemplo: Digamos que Rufi Camundongo terminou a aventura com seis Pontos de Trama. (A propósito, este é um belo número; Rufi devia estar num dia fora do comum.) Ele poderia gastar quatro destes seis pontos para aumentar o nível de seu Hipnotismo de 5 para 6 e os outros dois para aumentar seu medíocre Nível de Habilidade em Derrubar Portas de 3 para 4. Ou ele poderia usar todos os seis pontos para aumentar seu Nível de Habilidade em Derrubar Portas para 6. Ou ele poderia guardar os pontos para usar mais tarde.

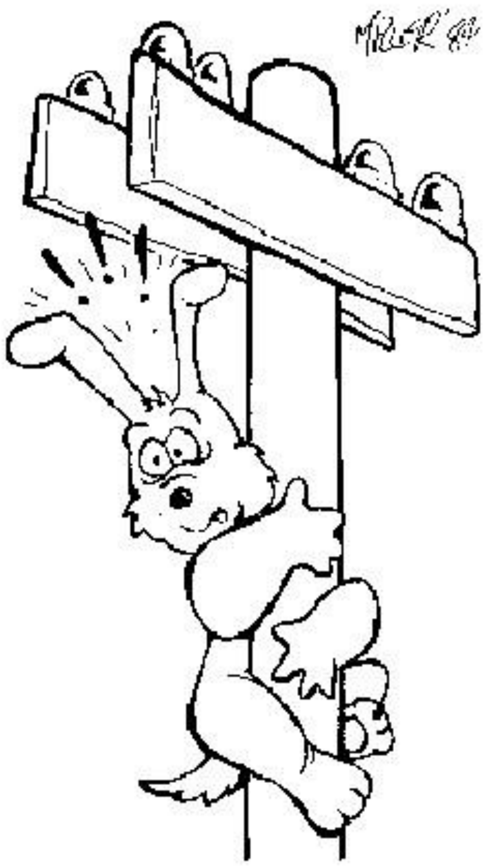


Os superastros podem usar seus Pontos de Trama para comprar Prodígios "temporários". Você pode gastar 3 Pontos de Trama para adquirir um Prodígio extra (além do máximo de dois) que durará uma aventura. No fim da aventura, o personagem perde o Prodígio temporário — mesmo que ele não o tenha usado nenhuma vez. Os Prodígios temporários têm sempre Nível de Habilidade igual a 5. Eles não podem ser aumentados. Qualquer Prodígio existente na lista (ou que possa vir a ser inventado) pode ser temporário e todos eles custam 3 Pontos de Trama quando comprados para uma aventura. O Diretor de Animação pode simplesmente dar um Prodígio temporário a um personagem — ou o personagem pode ganhar um objeto encantado ou uma engenhoca maravilhosa que incorpora aquele Prodígio. Quando a aventura terminar, o objeto ou a engenhoca desaparecem. Lembre-se que este objeto não deve ser levado em conta no limite inicial de 8 objetos pessoais.

Perícias de Muque

Derrubar Portas

Esta perícia é usada para derrubar uma porta trancada ou alguma outra barreira similar. Se for usada com sucesso, a porta será derrubada e seu personagem cambaleará para dentro da sala do outro lado da porta. Ela pode ser usada também para atravessar uma parede (deixando um buraco com a forma de seu personagem).



No caso de um resultado igual a 12, a porta não estava trancada (ou a barreira simplesmente desapareceu)! Neste caso, seu personagem passa a toda velocidade pela porta sem causar-lhe dano; você por outro lado, sofre um 1D pontos de dano, cai com um estrondo e vê estrelas.

Segundo, dois ou mais personagens podem combinar suas perícias Derrubar Portas para atacar um alvo juntos. O Diretor decide quantos personagens podem atingir aquela porta ao mesmo tempo. Todos os Níveis de Habilidade são somados e um dos jogadores joga dois dados. Se o resultado for menor ou igual ao número total, a porta será esmagada. Estas combinações têm uma grande chance de derrubar uma porta rapidamente.

A armadilha é a seguinte: Para cada personagem a mais que for ajudar a derrubar a porta, subtraia 1 do resultado que os enviará através da porta (destrancada), sofrendo um 1D pontos de dano. Exemplo: Se dois personagens se juntarem para derrubar uma porta, eles passarão a toda velocidade se o resultado for igual a 11 ou 12. Se forem três personagens, a porta estará destrancada no caso de um resultado igual a 10, 11 ou 12. E assim por diante ...

Escalada

Qualquer personagem é capaz de escalar um obstáculo de altura no máximo igual à sua sem precisar fazer um teste de habilidade. Se o obstáculo for mais alto, você terá de fazer o teste. Se for bem sucedido, você terá conseguido escalar o obstáculo, independente de sua altura. Se falhar, você cairá e sofrerá 1D pontos de dano. (O Diretor de Animação poderá adicionar um ponto ao dano sofrido se você cair de uma altura vertiginosamente grande.)

Estas regras básicas de escalada podem ser modificadas. Exemplo: Uma escada com graxa ou com cola nos degraus poderia ser muito mais difícil de escalar do que uma escada comum. Se seu personagem tentar escalar uma escada destas — ou qualquer outro obstáculo particularmente difícil — adicione dois ao resultado de sua jogada, o que tornará mais difícil o sucesso da Escalada.

Luta

A perícia Luta é uma das mais usadas em Toon. (Viu, sua mãe estava com a razão, os desenhos animados estão cheios de violência gratuita!) Esta perícia é usada quando um personagem deseja lutar com outro. Mas a perícia Luta serve para outras coisas além de se esmurrar. Ela é usada toda vez que um personagem tenta entrar em contato físico (de qualquer tipo) com qualquer outro que faça objeção. Portanto, a perícia Luta é usada quando um personagem tenta fazer o nó na gravata de um outro personagem que não quer que ele o faça.

Você luta simplesmente dizendo que está atacando (ou abraçando, ou qualquer outra coisa do gênero) outro personagem. Quando isso acontece, você e o outro personagem entram numa nuvem de movimento da qual surgem aleatoriamente punhos, pés, estrelas e poeira. O personagem que você atacou tem quatro alternativas: revidar, fugir, se teleportar para algum outro lugar ou não fazer nada (e ser surrado, ficar manchado ou ser enfeitado com a gravata).

Durante a luta, os dois personagens fazem um teste de Luta. Se os dois falharem (ou se ambos forem bem sucedidos) nada acontece. Se apenas um dos personagens for bem sucedido, ele causará 1D pontos de dano ao outro. Este número deverá ser subtraído do número de Pontos de Vida do oponente.

Se uma luta se prolongar por mais do que três ações sem nenhum personagem causar dano ao outro (em outras palavras, se os dois jogadores errarem — ou atingirem — o outro três vezes seguidas) os combatentes desfalecem exaustos. Nenhum dos dois faz nada em sua próxima ação. A luta termina e os dois personagens terão que achar alguma outra coisa para fazer quando voltarem ao normal.

A menos que o limite das três ações seja alcançado, a luta continua até um dos combatentes escapar ou Cair.

Se houver mais do que dois personagens envolvidos numa luta, você precisará anunciar qual personagem é o alvo de seu ataque. Não se pode atacar mais de um personagem por vez, mas vários deles podem, se eles preferirem, se juntar para atacar um outro. (Ninguém disse que os personagens de desenho animado têm que jogar limpo.) Se atacar um personagem que está ocupado lutando com outro, você automaticamente lhe causará dano se for bem sucedido em seu teste de Luta. A coisa funciona da mesma maneira também na direção inversa. Se for atacado por um outro personagem e não revidar, você sofrerá o dano automaticamente se o personagem que o está atacando for bem sucedido em seu teste de Luta.

Se quiser fugir de uma luta, você pode. A única coisa que você precisa fazer é dizer que está batendo em retirada. Se você o fizer, todos os seus oponentes terão direito a aplicar-lhe um golpe — é impossível fugir e revidar ao mesmo tempo.

Se alguém quiser persegui-lo, você estará envolvido em

uma caçada e todos os personagens participantes começarão a fazer testes de Corrida.

Se ninguém for persegui-lo no momento em que fugir de uma luta, você escapará ileso.

Os personagens podem optar por lutar de mãos vazias (ou patas, ou seja lá o que for o caso) ou usar uma arma — taco de beisebol, bengala, bolsa ou o que estiver à mão. Nenhum personagem pode pegar ou mudar de arma no meio de uma luta (mas deixar uma arma e continuar lutando de mãos vazias é permitido). Algumas armas causam uma quantidade extra de dano.

NOTA: O uso de armas de fogo e o arremesso de objetos exigem o uso de perícias completamente diferentes e não são considerados "armas" nas regras da perícia Luta.

Erguer Coisas Pesadas

A maioria dos objetos comuns pode ser erguida sem a necessidade de se fazer qualquer teste. Esta perícia é usada para se erguer carros, matacões, aeroplanos e coisas do gênero. Se você for bem sucedido no teste terá conseguido. Se falhar, não terá conseguido erguer o objeto e não poderá tentar de novo.

Todo personagem que tentar fazer um teste de Erguer Coisas Pesadas e tirar 12 conseguirá erguer o objeto — e depois ele cairá sobre os personagens, causando 1D pontos de dano.

Não existe nenhum limite para o peso que um personagem pode tentar erguer. Se uma rocha de 10 toneladas cair sobre você e o esmagar, você poderá levantar, equilibrar a rocha sobre seus ombros e sair debaixo dela cambaleando — se for bem sucedido num teste de Erguer Coisas Pesadas.

Em geral, os personagens não são capazes de erguer uma coisa que está presa ao chão mas, afinal de contas, eles são desenhos animados. Se o Diretor decidir que você pode erguer uma casa por um de seus cantos, tudo bem!

Não existe limite para a quantidade de peso que você pode erguer se tiver sorte nos dados. No entanto, existem duas regras de super-astros que podem fazer com que o levantamento de coisas fique mais interessante. Segundo estas regras, quanto mais pesado for o objeto, mais difícil será erguê-lo. Se ele pesar duas vezes mais que seu personagem, você deverá somar um ao resultado obtido nos dados quando tentar erguê-lo. Se ele pesar o triplo que seu personagem, adicione dois; se ele pesar quatro vezes mais que o personagem, adicione 3 ao resultado e assim por diante.

Para efeito desta regra, você deverá assumir que seu personagem pesa 70 kg se ele for um ser humano. Se ele for significativamente maior ou menor (digamos, um camundongo e um elefante), seu peso deverá ser avaliado pelo Diretor de Animação e anotado na ficha de personagem junto com sua descrição. Um personagem do tamanho de um camundongo não será capaz de erguer um peso muito grande. (Claro que um camundongo com o Prodígio Força Incrível são outros quinhentos...)

A segunda regra de super-astros permite que dois ou mais personagens combinem seus Níveis de Habilidade em Erguer Coisas Pesadas para levantar alguma coisa extraordinariamente pesada. O Diretor de Animação decide quantos personagens cabem em torno do objeto. Seus Níveis de Habilidade são somados e um dos jogadores joga dois dados. Se o resultado for menor ou igual à soma dos Níveis de Habilidade em Erguer Coisas Pesadas o objeto poderá ser carregado pelo grupo. Um objeto erguido por um grupo pode ser carregado mas não pode ser arremessado.

Lembre-se: Se o fato de permitir que um grupo de personagens consiga erguer um determinado objeto vai deixar a aventura mais divertida, então é muito provável que eles sejam capazes de fazê-lo!

Arremesso

A perícia Arremesso é usada para arremessar qualquer coisa que você seja capaz de erguer. Se o alvo for alguma coisa imóvel (uma pedra ou um muro, por exemplo) tudo o que você tem a fazer para atingi-lo é ser bem sucedido num teste de Arremesso. Se o resultado for maior do que seu Nível de Habilidade em Arremesso, você errou.

Se você estiver arremessando alguma coisa contra outro personagem, ele poderá tentar se Esquivar.

Se for bem sucedido, você atingirá o alvo. Neste caso, pode ser que o objeto arremessado cause algum dano. A maioria das coisas — pedras, facas, machadinhas, liquidificadores, bumerangues, tijolos, porcelana chinesa — causam 1D pontos de dano.

Nota Importante: Tortas de Creme não causam absolutamente nenhum dano! No entanto, elas deixam Estupefato qualquer personagem que elas atingem. V. mais informações sobre Estupefação na pág. 52.

Perícias de Zip

Esquiva

Esta perícia é usada sempre que um personagem precisar sair do caminho de “alguma coisa”. A alguma coisa pode ser uma bala (v. a perícia Disparar Arma, a seguir), um objeto arremessado por outro jogador (v. a perícia Arremesso na pág. 29), um rolo compressor em fuga ou qualquer outro objeto inanimado. Ela é usada também para evitar ser cavalgado por outro personagem (v. a perícia Cavalgar na pág. 31). Faça um teste de Esquiva para sair do caminho.

A perícia Esquiva também pode ser usada para sair da frente de um personagem que está correndo em sua direção — se você tiver o atributo Zip maior do que o outro personagem. Se seu atributo Zip for maior, você poderá optar por fugir (e se envolver numa caçada) ou se Esquivar. Se for bem sucedido, o outro personagem passará correndo a seu lado, tropeçará ou cairá de um precipício próximo — o que o Diretor preferir. No caso de uma falha, o outro personagem o apanhará e você perderá a próxima ação.

Condução

Esta perícia é usada para todos os tipos de veículo — carros, caminhões, carros de bombeiro, rolos compressores, espaçonaves, aviões a jato, etc... Toda vez que quiser conduzir um veículo, você deverá entrar, dar a partida e fazer um teste de Condução. Se for bem sucedido, tudo bem. No caso de uma falha, o veículo fará alguma coisa errada — sair de ré em vez de ir para a frente, virar e cair de um precipício ou alguma outra coisa igualmente chocante. O Diretor decide o que acontece. Se você não conseguir conduzir o veículo com sucesso — e mesmo assim sobreviver — você poderá continuar fazendo testes de Condução até ser bem sucedido ou Cair.

O quê? Não existem veículos por perto? Claro que sim. Olhe com cuidado. V. a tabela na pág. 204 se quiser algumas idéias.

Se você Cair enquanto estiver conduzindo um veículo, ele estará danificado e não poderá ser usado novamente enquanto alguém não o “consertar” com sucesso (v. a perícia Armar/Desarmar Armadilha). Se o teste de “Funilaria” falhar, o veículo terá sido reduzido a uma pilha de ferro velho totalmente inútil.

Disparar Arma

Esta perícia é usada para disparar qualquer tipo de projétil (pistola, arco e flecha, bazuca, canhão, arma de raio, etc.). Se você for bem sucedido no teste, o alvo será atingido a menos que ele ou ela seja bem sucedido num teste de Esquiva. Se o teste de Disparar Arma falhar, você terá errado o alvo e a bala (ou o que quer que seja) desaparecerá da tela. Se dois personagens dispararem um contra o outro simultaneamente e os dois forem bem sucedidos em seus testes de Disparar Arma, os dois acertarão os alvos e causarão dano!

Armas diferentes causam uma quantidade de dano diferente:

Zarabatana com ervilhas 1 ponto
Pistola d’água 2 pontos
Arco e Flecha 1D pontos
Revólver 1D pontos
Espingarda 1D+1 pontos
Bazuca 1D+2 pontos
Canhão 1D+3 pontos
Arma de Raio 2D pontos

Os Diretores de Animação podem incluir o que quiserem nesta lista.

Se um personagem conseguir tampar o cano da arma de um oponente (com um dedo, pedra ou qualquer outra coisa), uma falha no teste de Disparar Arma causará a explosão da arma e uma quantidade de dano igual à que a arma normalmente produziria no personagem que a disparou. A arma ficará inutilizada.

Ricochetes! Se você for bem sucedido em seu teste de Disparar Arma e seu alvo se Esquivar com sucesso, sua bala ricocheteará e poderá atingir alguma outra pessoa. Todos os jogadores deverão jogar um dado (inclusive o alvo e o personagem que disparou). Aquele que conseguir o menor resultado terá que ser bem sucedido num teste de Esquiva para não ser atingido pela bala que ricocheteou.

Salto

Esta perícia pode ser usada para pular para fora de um buraco, para baixo de uma certa altura ou sobre ou através de um obstáculo. Todo personagem é capaz de saltar o equivalente à sua altura para cima (salto em altura) ou para a frente (salto em distância) sem precisar fazer um teste de habilidade. Se precisar saltar uma distância maior, um sucesso num teste de Salto, permitirá que você salte o dobro de sua altura (seja ela qual for) para cima ou para a frente.

No caso de uma falha num teste de Salto, seu personagem mergulhará em direção à terra, baterá contra o muro, ou seja lá o que for, e sofrerá 1D pontos de dano.

Cavalgar

Os personagens usam a perícia Cavalgar quando estão tentando cavalgar um animal (ou algum outro personagem). No caso de uma falha, você será derrubado e sofrerá 1D pontos de dano. Se for bem sucedido, o animal ou o personagem poderá tentar fazer um teste de Esquiva para derrubá-lo. Se o teste de Esquiva for bem sucedido, você será derrubado e sofrerá 1D pontos de dano. Você só conseguirá cavalgar se for bem sucedido no teste de Cavalgar e o teste de Esquiva falhar.

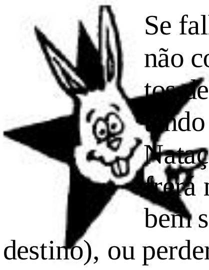
Se você quiser cavalgar um animal e ele optar por não tentar derrubá-lo, o sucesso será automático. Neste caso não haverá necessidade de um teste.

Corrida

Em circunstâncias normais, todos os personagens são capazes de correr (os bebês engatinham muito rápido; as cobras coleiam; as melancias rolam). A perícia Corrida é usada apenas quando existe uma corrida ou quando um personagem está perseguindo um outro. Quando isto acontece, os dois fazem testes de Corrida. Se os dois falharem ou os dois forem bem sucedidos, a caçada continua (a menos que o perseguidor resolva desistir). Se o perseguidor falhar e o perseguido for bem sucedido, o perseguido escapará. Se o perseguidor for bem sucedido e o perseguido falhar, o perseguidor alcançará o perseguido e poderá começar uma Luta (ou fazer alguma outra coisa).

Natação

A perícia Natação é usada quando você deseja atravessar um corpo d'água largo demais para ser pulado e fundo demais para ser atravessado a vau. Se for bem sucedido, você nadará. Se falhar, não conseguirá nadar e sofrerá um 1D pontos de dano, mas ainda conseguirá chegar ao seu destino.



Se falhar em seu teste de Natação, você não conseguirá nadar e sofrerá 1D pontos de dano. Você tem de continuar tentando ser bem sucedido num teste de Natação. Cada vez que falhar, você sofrerá mais 1D pontos de dano, até ser bem sucedido (e conseguir chegar a seu destino), ou perder um número de pontos de vida suficiente para Cair. (Blub, blub, blub ...) Você voltará ao jogo três minutos mais tarde, levado ao seu destino pelas ondas.

Perícias de Astúcia

Esconder/Achar Escondido

Esta perícia é usada para evitar ser descoberto, cair numa armadilha e esconder (ou camuflar) objetos que você possui. Todo objeto que não for escondido estará claramente visível; todo personagem que não estiver escondido (ou se Esgueirando) poderá ser visto por todos os outros.

Você não pode se mover enquanto está escondido. O movimento e os ataques deixam-no visível. (Para se mover sem ser visto, você tem de usar a perícia Esgueirar.)

Para se esconder (ou esconder alguma coisa que você está de posse) é preciso ser bem sucedido num teste de Esconder. Se o resultado for maior que seu nível de habilidade em Esconder, você não terá conseguido se esconder (ou esconder o objeto).

Para achar alguma coisa que está escondida, você tem de fazer um teste de Esconder/Achar Escondido. Se for bem sucedido, você achará qualquer objeto ou personagem

escondido. Se falhar, o Diretor não dirá se existe alguma coisa escondida nas proximidades.

Esconder uma coisa não é a mesma coisa que armar uma armadilha. Para isso, você deve usar a perícia Armar/Desarmar Armadilha (v. pág. 34).

No caso de falhar no teste de Esconder quando estiver tentando se esconder ou esconder alguma coisa, você fará imediatamente um segundo teste de Esconder. Se for bem sucedido, você perceberá que está mal escondido (ou que o objeto está visível), e poderá tentar de novo. Mas se o segundo teste resultar numa falha, você não perceberá que pode ser visto pelos outros.

Identificar Coisas Perigosas

Esta perícia é usada para identificar alguma coisa ameaçadora. Exemplo: Suponha que o Dr. Parafuzuszoltusz lhe dá um copo com uma bebida fumegante para beber. É claro que a bebida está drogada, mas seu personagem não o perceberá a menos que ele seja bem sucedido num teste de Identificar Coisas Perigosas. Ou, vamos supor que você dê àquele verme do Rufi Camundongo, uma coisa redonda e preta com um pavio aceso. É óbvio que se trata de uma bomba, mas Rufi ficará olhando para ela até ela explodir a menos que ele seja bem sucedido num teste de Identificar Coisas Perigosas.

Esta perícia pode também ser usada para identificar armadilhas escondidas ou camufladas. Você não tem que dizer que está procurando a armadilha. Se houver uma armadilha por perto, o Diretor de Animação pedirá que você jogue os dados (ou o fará por você). Se o resultado for um sucesso, você perceberá que existe uma armadilha armada e poderá tentar evitá-la ou desarmá-la (v. Armar/Desarmar Armardilhas na pág. 34).

Note que, se estiver tentando detectar alguma coisa que está escondida mas não é perigosa (segundo a opinião do Diretor de Animação), você deverá usar a perícia Achar Escondido e não Identificar Coisas Perigosas.

Leitura

A maioria dos personagens é capaz de ler a maior parte do tempo sem fazer um teste de habilidade. É somente quando você se vê numa situação incomum ou se defronta com algum tipo de documento desconhecido que o teste de leitura é necessário. Documentos desconhecidos podem ser escritos em marciano, com hieróglifos egípcios ou em qualquer língua que o Diretor decidir que os jogadores não entendem. Entre as situações incomuns incluem-se tentar ler no escuro, enquanto está correndo ou caindo de um arranha-céu.

Toda vez que seu personagem se vir diante de um documento (símbolo, mapa ou qualquer outra coisa) que o Diretor já decidiu que ele não será capaz de ler normalmente, você precisará fazer um teste de Leitura se quiser lê-lo. No caso de um sucesso, seu personagem entenderá o conteúdo do documento. Se o resultado for maior do que seu nível de habilidade em Leitura, você não conseguirá entendê-lo.

Se o teste de Leitura falhar, o Diretor de Animação fará um segundo teste (em segredo). Se este segundo teste for bem sucedido (em outras palavras se o resultado conseguido pelo Diretor for menor que seu NH em Leitura), seu personagem poderá descobrir o que o documento diz. Se o teste do Diretor de Animação falhar, você entenderá o texto do documento de forma errada e ele decidirá quão errado você o entendeu. Exemplo: um bilhete dizendo “Rufi Camundongo é um inimigo” poderia ser entendido como “Rufi Camundongo é um amigo.” Um mapa do tesouro poderia ser lido de tal forma que seu personagem viesse a contar os passos para a esquerda ao invés de fazê-lo para a direita e começasse a cavar no lugar errado. O Diretor não deve dizer se o segundo teste foi bem sucedido ou não, ele deve apenas dizer o que você acha que os símbolos significam, com base no resultado do teste.

Resistir à Lábia

Esta perícia é usada para resistir aos efeitos da Lábia. Quando um personagem tenta lhe passar a Lábia (v. pág. 36), você pode tentar evitar o assalto verbal com um sucesso num teste de Resistir à Lábia.

Visão/Audição/Olfato

Esta é uma perícia de percepção geral. Ela é usada toda vez que o personagem tem uma oportunidade de localizar alguma coisa que não está escondida mas que poderia escapar à sua percepção. Exemplo: se dois personagens envolvidos numa corrida passarem por uma placa, eles deverão ter a oportunidade de fazer um teste de Visão/Audição/Olfato para ver se eles a notam (Claro que pode acontecer deles terem que ser bem sucedidos num teste de leitura para entenderem o que a placa diz.)

A perícia Visão/Audição/Olfato também é usada para detectar personagens que estão se Esgueirando. Se um personagem tentar se Esgueirar por você, o Diretor lhe dará uma chance de fazer um teste de Visão/Audição/Olfato. Se for bem sucedido, você detectará o personagem. Se falhar, o personagem que está se esgueirando não será visto nem ouvido.

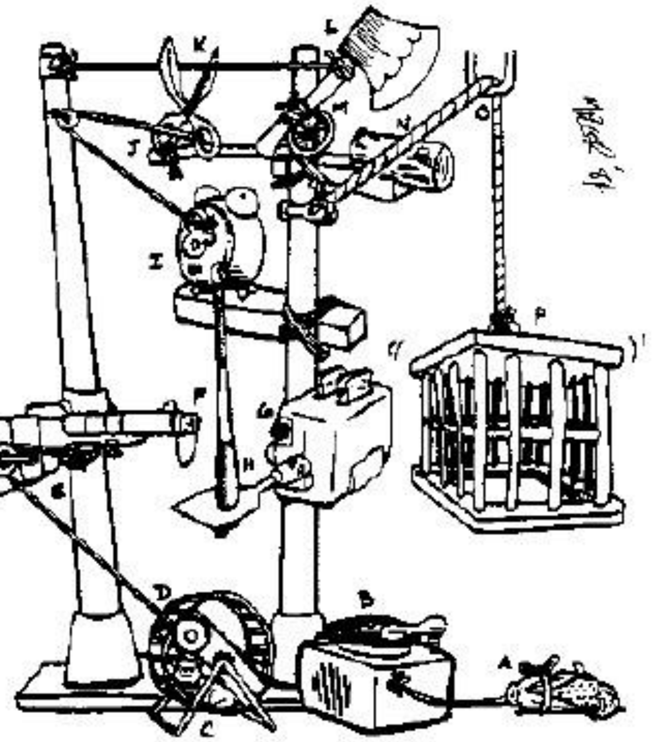
Armar/Desarmar Armadilha

O que seria um desenho animado sem algumas armadilhas? Buracos camuflados, alpiste espalhado no chão com uma bigorna suspensa por cima, um bolo de aniversário com fogos de artifício ... Em Toon é possível usar qualquer tipo de armadilha que você for capaz de imaginar. Tudo o que você tem de fazer é pensar todos os detalhes de sua armadilha diabólica, ser bem sucedido num teste de Armar/Desarmar Armadilha, e esperar para ver a diversão! (Mas tome cuidado, porque se seu teste de Armar/Desarmar Armadilha resultar num fracasso, a armadilha funcionará antes da hora e você cairá nela!)

No momento em que os personagens se aproximam pela primeira vez de uma armadilha, o Diretor de Animação dirá a cada um deles para fazer um teste de Identificar Coisas Perigosas. Se algum deles for bem sucedido, o grupo ficará sabendo que existe uma armadilha e um deles poderá tentar desarmá-la usando sua perícia Armar/Desarmar Armadilha. Se não for bem sucedido no teste, você cairá na armadilha.

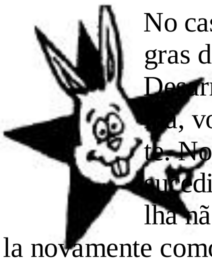
Toda vez que identificar uma armadilha a tempo, você poderá fazer duas coisas: contorná-la, ou tentar desarmá-la. Muitas vezes não existirá nenhuma forma de contorná-la. (O Diretor decidirá se os personagens poderão ou não contornar a armadilha.) De vez em quando, a única forma de contornar a armadilha envolverá uma tentativa de Escalada ou Salto — e, se falhar no teste de Escalada ou Salto, você sofrerá o dano devido à queda (ou o que quer que seja) além de cair na armadilha. Logo, desarmar a armadilha pode ser uma boa idéia...

Para desarmar uma armadilha você precisa fazer um teste de Armar/Desarmar Armadilha. Se você for bem sucedi-



do, a armadilha será desarmada e ficará inutilizada. Se falhar, a armadilha será disparada imediatamente e você sofrerá o dano que ele foi projetada para causar (normalmente 1 dado, a menos que o Diretor decida algo em contrário).

A perícia Armar/Desarmar Armadilha é usada também como um perícia genérica de Funilaria. Toda vez que quiser brincar com algum tipo de maquinaria — desmontar, consertar ou montar alguma coisa a partir do nada — você terá que fazer um teste de Armar/Desarmar Armadilha. Se for bem sucedido, você terá conseguido fazer aquilo que estava tentanto. Se falhar, você acabará com uma pilha inútil de porcas, parafusos e peças de máquinas.



No caso de estarem sendo usadas as regras de Superastro e seu teste de Armar/Desarmar Armadilha resultar numa falha, você poderá fazer um segundo teste. No caso deste segundo teste ser bem sucedido, você perceberá que a armadilha não funcionará e poderá tentar armá-la novamente como sua próxima ação. Se o segundo teste falhar, a armadilha disparará antes da hora e você será apanhado por ela e sofrerá todo o dano que ela causa.

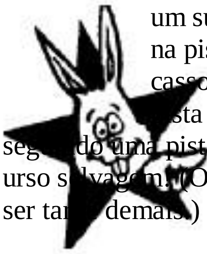
Além disso, os Superastros podem tentar rearmar as armadilhas ao invés de desarmá-las. Depois de identificar uma armadilha, você poderá fazer um teste de Armar/Desarmar Armadilha para rearmar a armadilha de modo que o próximo personagem seja apanhado nela. (Isto inclui inclusive o personagem que armou a armadilha da primeira vez!) Se for bem sucedido no teste, a armadilha estará pronta para a próxima vítima. Se falhar, você mesmo cairá na armadilha e sofrerá todo o dano que ela foi projetada para causar.

Seguir/Cobrir Pistas

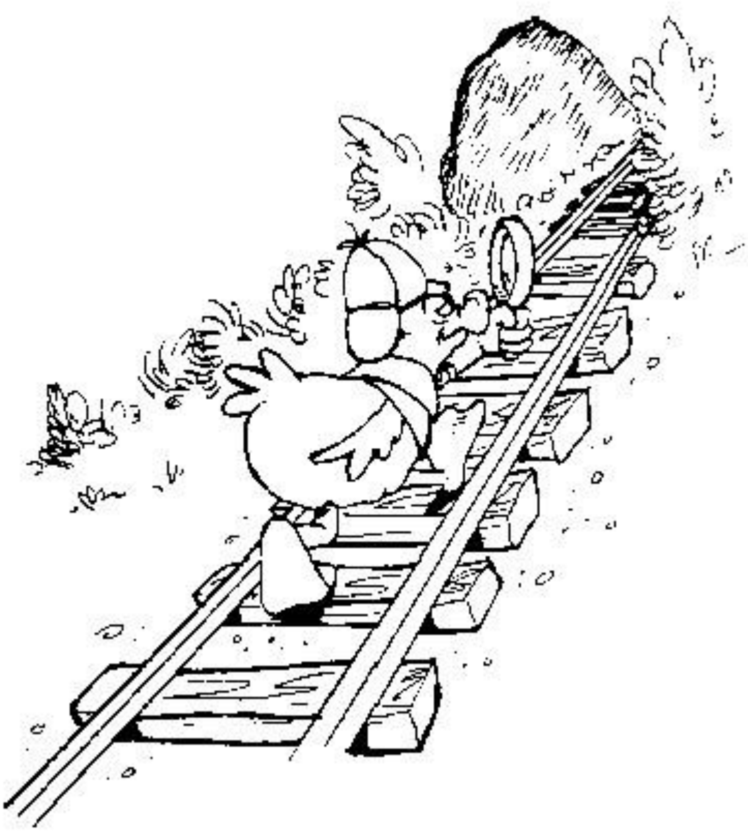
Esta perícia é usada para seguir qualquer pista deixada por outro personagem — pegadas, marcas de pneus, trilhas, qualquer coisa. Você pode até mesmo seguir as pegadas deixadas por alguém que esteja caminhando sobre o concreto ou voando. Se o personagem que você deseja seguir não fez nenhuma tentativa de esconder sua pista (ou falhou no teste de Cobrir Pistas), não será necessário nenhum teste; você será capaz de seguir a pista com facilidade.

Se você quiser seguir a pista de alguém que tenha coberto sua pista, terá de fazer um teste de Seguir/Cobrir Pistas. Se for bem sucedido, você será capaz de seguir a pista do personagem mesmo que ele a tenha escondido. (Somente uma tentativa por personagem!) No caso de uma falha, a pista não poderá ser seguida.

Esta perícia pode ser usada também para cobrir seus rastros. Se você for bem sucedido, seus rastros só poderão ser seguidos por um personagem que consiga um sucesso num teste de Seguir/Cobrir Pistas. Nenhum personagem terá tempo para esconder seu rastro enquanto está sendo perseguido.



Se o teste de Seguir/Cobrir Pistas resultar num fracasso, o Diretor fará um segundo teste contra seu nível de habilidade. Se o resultado deste segundo teste for um sucesso, seu personagem continuará na pista certa. Se ele resultar num fracasso, você acreditará que continua na pista certa mas, na verdade, você estará seguindo uma pista falsa — por exemplo, os rastros de um urso selvagem! (O Diretor de Animação não dirá nada até ser tarde demais.)



Perícias de Caradura

Lábia

Esta perícia é usada para convencer outros personagens a fazer alguma em coisa ... principalmente alguma coisa que eles não querem fazer. Aqui se incluem as habilidades de fazer um discurso realmente comovente e de falar tão rápido e de maneira tão confusa que suas vítimas não terão a menor idéia do que você está dizendo. Você pode usar a Lábia para passar por um sentinela, convencer o dono de uma mercearia a lhe dar um cesto de cenouras ou convencer todo mundo a votar em você para prefeito.

Se alguém tentar convencê-lo a fazer alguma coisa usando a Lábia, você poderá fazer um teste de Resistir à Lábia para ver se consegue evitar seu efeito. Se for bem sucedido, você não cairá na conversa. Se o personagem for bem sucedido em seu teste de Lábia e você falhar em seu teste de Resistir à Lábia, você não terá alternativa ... terá que tentar fazer tudo o que o ardiloso quiser.

Você pode ser convencido a fazer a mesma coisa inúmeras vezes até o personagem que está fazendo o discurso falhar num teste de Lábia. Em outras palavras, você pode ser convencido a atirar em você mesmo várias vezes mas, se o personagem que o está levando a fazer isto falhar num teste, ele nunca mais será capaz de convencê-lo a fazê-lo de novo.

O Diretor de Animação pedirá que os jogadores digam as falas do personagem que está tentando usar a Lábia e subtrairá 1 do resultado conseguido nos dados se a fala for muito boa e somará 1 se ela for pouco inspirada.

As coisas que você está tentando convencer sua vítima a fazer também deveriam afetar o resultado dos dados. Se a tarefa tiver atrativos, o Diretor deverá subtrair 1 ou 2 do resultado dos dados (fazendo com que o teste fique mais fácil). Se o pedido não oferecer nenhum atrativo, o Diretor deve somar 1 ou 2 ao resultado dos dados. Deveria existir pouca chance de persuadir alguém a se auto-destruir, mas uma boa chance de persuadir alguém a pegar dinheiro grátis!

Passar/Detectar Coisas de Má Qualidade

Haverá momentos em que um jogador precisará algum tipo de equipamento — canhão, dinamite, patins a jato, qualquer coisa. O Diretor de Animação deve permitir que os personagens comprem qualquer coisa dentro do razoável. (Aviões de carreira e espaçonaves devem ser desencorajados a menos que o jogador tenha uma razão muito imbecil para querê-los.) Não deve haver nada muito difícil de se conseguir. E, a menos que a aventura especifique alguma coisa em contrário, o Diretor de Animação deve assumir que os personagens têm dinheiro suficiente nos Bolsos Traseiros para comprar qualquer coisa de que eles precisem.

Os jogadores podem conseguir as coisas com facilidade mas existe um porém!

Estas coisas, em geral, serão de má qualidade, e objetos de má qualidade sempre explodem (ou funcionam mal) na pior hora possível.

Se você decidir que precisa de alguma coisa, o Diretor de Animação decidirá onde é que você tem que ir para consegui-lo (a Panificadora e Confeitaria “Pão Amanhecido” no caso de uma torta de creme, a De-Ruba Tudo Demolições Ltda. para conseguir dinamite, etc.). Aí o Diretor joga um dado em segredo. Se o resultado for igual a 1, 2 ou 3, a loja tentará lhe Passar Coisas de Má Qualidade; no caso do

resultado ser igual a 4, 5 ou 6, ela oferecerá coisas de “boa qualidade”.

Bem, o Diretor sabe que os objetos são de boa qualidade ... mas você não. Toda vez que você quiser comprar alguma coisa, o Diretor fará um teste de Detectar Coisas de Má Qualidade. Se você for bem sucedido, ele lhe contará a verdade. No caso de uma falha, ele lhe dirá que “Tudo parece estar na mais perfeita ordem.”

Se for bem sucedido na Detecção de Coisas de Má Qualidade, você poderá rejeitá-las, ou aceitá-las (com o objetivo de passá-las para outro personagem). Se falhar, você aceitará os objetos sem saber se eles são bons ou não. (Você descobrirá a verdade quando eles explodirem na sua cara.)

Não são só as lojas que tentarão impingir coisas de má qualidade. Um jogador pode tentar passar objetos de má qualidade para outros. Se isto acontecer, os dois jogadores farão testes de Passar/Detectar Coisas de Má Qualidade. Se os dois forem bem sucedidos, o comprador aceitará os objetos de má qualidade mas sentirá que há algo de estranho com eles — e ficará de orelha de em pé. (Isto pode evitar que o comprador se machuque — v. a seguir) Se o comprador for bem sucedido e o vendedor não, o comprador perceberá que os objetos são de má qualidade e poderá insistir em conseguir outros de boa qualidade. Se o comprador falhar e o vendedor for bem sucedido, o comprador aceitará os objetos de má qualidade sem parar para pensar. Se o vendedor falhar em seu teste de Passar/Detectar Coisas de Má Qualidade, o comprador não precisará nem fazer seu teste e poderá iniciar uma Luta, chamar um policial ou ignorar completamente o vendedor.

Toda vez que um personagem usa um objeto de má qualidade, ele invariavelmente dá problema e fere quem o está usando ao invés de seu oponente. Exemplo: Digamos que um personagem compra dinamite e um detonador e prepara uma armadilha usando a dinamite. Quando o detonador for puxado a caixa explodirá ao invés da dinamite. O Diretor tem liberdade para decidir exatamente como os objetos de má qualidade darão problema, mas eles sempre darão problema.

Os personagens que sentirem alguma suspeita com relação a objetos de má qualidade poderão evitar o problema. (O barulho do pavio queimando dentro da caixa será ouvido, por exemplo, e o personagem poderá fugir da explosão.) Ainda assim, o problema acontecerá e o personagem terá desperdiçado um esforço.

Note que a perícia Identificar Coisas Perigosas não ajudará a detectar objetos de má qualidade. Só a perícia Detectar Coisas de Má Qualidade funcionará neste caso.

Prestidigitação

A perícia Prestidigitação é usada para escamotear coisas, bater a carteira de alguém, trapacear no jogo de cartas — qualquer coisa que envolva distrair a atenção das pessoas enquanto se está fazendo alguma coisa condenável. Se for bem sucedido, você terá conseguido fazer o que tencionava. Se falhar, sua tentativa terá fracassado você será apanhado e não poderá fazer outra tentativa com aquela vítima na mesma aventura — você só tem uma chance de ser furtivo.

Se for o alvo de uma tentativa de Prestidigitação, você deverá fazer um teste de Visão/Audição /Olfato para verificar se você percebe que o personagem está tentando bater sua carteira (ou qualquer outra coisa que ele esteja fazendo). Se você for bem sucedido, a tentativa de Prestidigitação terá sido detectada; se falhar, você não notará nada.

Esgueirar

Esta perícia valiosa permite que você se mova de árvore em árvore, de arbusto em arbusto, ou de qualquer lugar para qualquer lugar sem ser visto. Você pode até passar em frente a um outro personagem em plena luz do dia sem que ele o veja. É claro que existe o risco de ser visto, mas o que é a vida sem riscos? Vejamos como ela funciona.

Se você quiser se deslocar de um lugar para outro sem ser visto, deverá fazer um teste de Esgueirar. No caso de uma falha você será avistado automaticamente. Se for bem sucedido, você não poderá ser avistado por outro personagem a menos que ele seja bem sucedido num teste de Visão/Audição /Olfato.

Os Prodígios

Saco de Surpresas

Você tem o tempo todo um saco mágico (ou cartola, ou qualquer ou outra coisa) em seu Bolso Traseiro. (Ele não deve ser levado em conta em seu limite de 8 coisas no início da aventura.) Ele funciona apenas com você. Toda vez que você quiser, poderá tentar tirar alguma coisa — qualquer coisa que você queira — do saco. Qualquer coisa imaginável existe dentro deste saco — uma pá, uma maço de notas de $ 100, um rinoceronte, um aeroplano, uma lata de espinafre, você escolhe — desde que o Diretor aprove o objeto que você deseja.

Mas existe um porém. Para poder tirar o objeto desejado do saco, você precisa conseguir um resultado menor ou igual ao seu nível de Prodígio numa jogada com dois dados. Se for bem sucedido, você conseguirá o que deseja. Se o resultado for maior, você tirará ... alguma outra coisa. O Diretor de Animação consultará a tabela de Objetos/Animais Aleatórios (pág. 201) para definir o que foi tirado do saco.

Muitas vezes o objetivo da aventura será encontrar ou conseguir uma certa coisa. Esta certa coisa nunca estará disponível num Saco de Surpresas; todas as tentativas de consegui-la desta forma falharão.

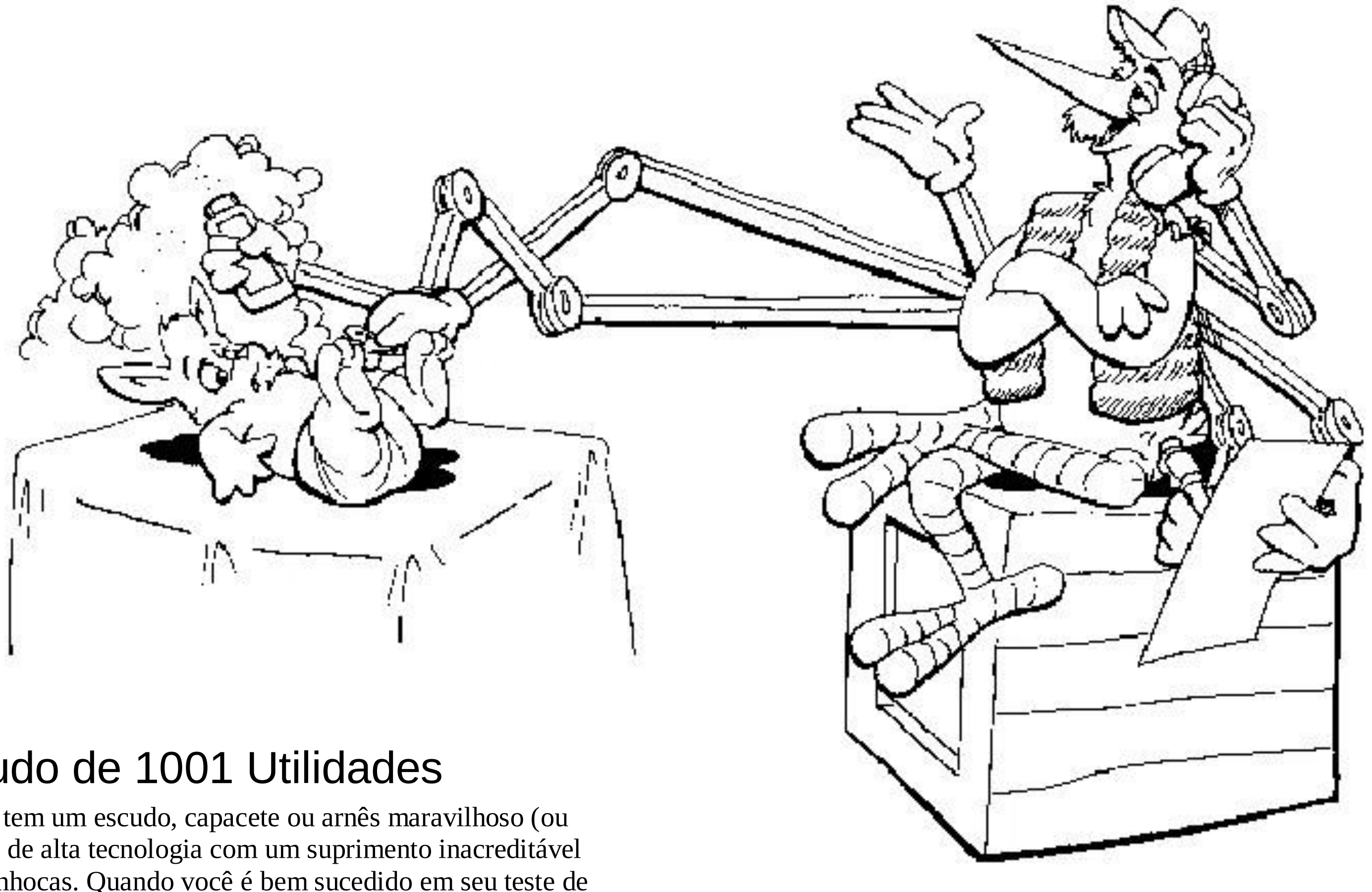
Mudar de Forma

Os personagens que tiverem este Prodígio poderão mudar seu tamanho, forma, cor, textura — ou qualquer outro aspecto de sua aparência física (e manter os valores normais de seus atributos e perícias). Portanto, um vampiro pode se transformar num morcego gigante; um ser humano pode encolher até o tamanho de uma formiga; um periquito pode esticar até o tamanho de um elefante. Você pode se transformar numa bola, num bumerangue, numa arma ou num espaguete. Um personagem que tem a pele vermelha pode transformar sua pele em escamas púrpuras ou no que quer que ele deseje.

Se for bem sucedido em seu teste de Prodígio, você conseguirá efetuar a mudança de forma. Se o resultado do teste for um fracasso, a mudança será um fracasso também. Você se transformará em alguma outra coisa por três ações. O Diretor decide no que é que você se transformou (jogando os dados e consultando a tabela de Objetos/Animais Aleatórios da pág. 201, qualquer uma das tabelas de Espécies ou até mesmo a Tabela de Tentativas de Mudança de Forma Frustradas na pág. 204, ou simplesmente inventando alguma coisa...). Depois de três ações seu personagem volta ao normal.

Esta habilidade é diferente do Prodígio Mudança Rápida/Disfarce. Os personagens que mudam de forma continuam sempre sendo identificáveis como eles mesmos e não podem ser disfarçados como outra pessoa ou outra coisa. A maneira como eles podem ser identificados depende do personagem. Não importa no que ele se transforme, um vampiro terá sempre seus caninos de vampiro e olhos injetados. E se o velho Fred Buldogue fosse aprender a mudar de forma, ele continuaria sempre usando aquele chapéu-coco, não importa o que aconteça.

(1) Você deve escolher as engenhocas que existem em seu escudo antes da aventura começar. Você pode ter quantas quiser desde que elas se enquadrem dentro do limite de uma coisa "incomum" do Escudo. Você pode ter um treco como uma das engenhocas, se quiser, mas deverá ser considerado como o treco que seu personagem pode ter em cada aventura. Trecos extra têm seu custo em Pontos de Trama.
(2) Depois que você for bem sucedido em seu teste de Prodígio para invocar uma determinada engenhoca, você poderá trazê-la automaticamente durante todo o resto da aventura. Não haverá necessidade de um novo teste de Prodígio para aquela engenhoca.
(3) Com o Escudo de 1001 Utilidades você pode fazer várias coisas diferentes ao mesmo tempo como, por exemplo, datilografar uma carta e falar no telefone enquanto está voando sobre a Cidade com seu auto-jato portátil. Não existe limite para o número de braços e artefatos que você é capaz de fazer funcionar simultaneamente; você pode ser uma orquestra de um homem só.



Escudo de 1001 Utilidades

Você tem um escudo, capacete ou arnês maravilhoso (ou mágico) de alta tecnologia com um suprimento inacreditável de engenhocas. Quando você é bem sucedido em seu teste de Prodígio, um braço mecânico salta de seu escudo, carregando o aparelho que você deseja: um telefone, uma máquina de escrever, uma arma de raios, uma lâmpada de ultra-violeta, um computador de bolso, um estojo escolar ou qualquer outra coisa que você queira.

Teoricamente, você pode produzir uma cesta de frutas ou um chimpanzé, mas a ênfase neste caso está colocada em engenhocas e bugigangas mecânicas — por isso, se você transformá-los numa máquina de vender suco de fruta ou num robô-chimpanzé, estará tudo certo.

Este prodígio difere do Saco de Surpresas de várias maneiras:

Se seu teste de Prodígio falhar, você receberá uma engenhoca diferente daquela que você queria ... talvez uma que você nem sabia que tinha! O Diretor pode escolher uma engenhoca de sua lista, ou da imaginação dele, ou escolher uma entrada na Tabela de Objetos/Animais Aleatórios (v. pág. 201) ou qualquer outra tabela que pareça ser estúpida o suficiente.

Se o Diretor chegar à conclusão que o resultado de seu teste foi um fracasso estrondoso, todas as engenhocas de seu escudo ficarão loucas, os braços passarão a se agitar freneticamente e todos seus artefatos darão problemas! Tudo que pode causar dano explodirá na sua cara! É muito provável que você Caia! A tecnologia moderna não é maravilhosa?

Transferência Cósmica

A Transferência Cósmica é um dos Prodígios mais poderosos do Toon e só deveria ser permitido por Diretores experientes que acham que são capazes de lidar com qualquer coisa que possa vir a resultar de seu uso.

Os desenhos animados estão cheios de eventos ilógicos e completamente impossíveis. Um personagem que está sendo perseguido por um bandido passa por uma porta e a bate atrás de si. O bandido corre até a porta, abre-a e encontra atrás dela uma outra porta fechada! Ele a abre e encontra outra, e outra ... Ele abre a vigésima sexta porta e encontra finalmente um batente vazio. Ele passa correndo e se vê em pleno ar e depois numa queda de dez andares em direção à rua lá embaixo. De onde vieram estas portas?

E o que acontece quando alguém pinta a entrada de um túnel numa parede branca na esperança de que seu Inimigo Natural vai dar de encontro com o muro? Você sabe o que acontece: a pretensa vítima realmente entra no túnel como se ele fosse real — e quando o personagem que pintou o túnel fica olhando para ele incrédulo, um caminhão ou um trem sai do túnel e passa por cima dele.

Em termos de Toon, pode-se dizer que a pretensa vítima falhou num teste de Astúcia e não percebeu que era impossível entrar num túnel pintado na parede. Mas de onde veio o caminhão?

A Transferência Cósmica permite transformar o imaginário em real e o real em imaginário — dentro de certos limites. Você pode criar uma série sem fim de portas com uma longa queda atrás delas ou fazer com que caminhões saiam à toda velocidade de túneis pintados em paredes. Você pode balançar uma capa diante de um touro enfurecido e fazer uma bigorna aparecer misteriosamente atrás da capa. (Clang-g-g-g!) Quando alguém tenta explodir sua casa, você pode fazer a dinamite destruir tudo o que existe em volta deixando sua casa intocada e cercada por um grande fosso.

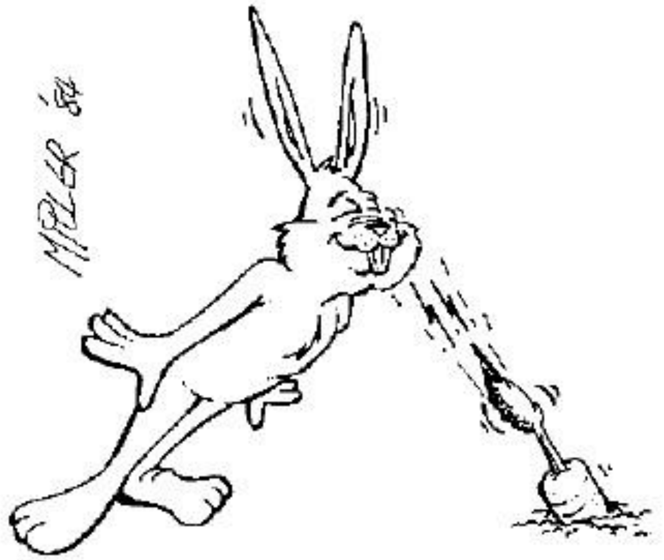
O porém é que existe um limite sobre o que você é capaz de Transferir: Você pode usar a Transferência Cósmica para causar dano em seus oponentes — não mais que um dado por jogador por vez — para se proteger contra o dano causado por outros, ou para atingir seus Objetivos. Isto é tudo!

Você não pode usar a Transferência Cósmica para outra coisa que não seja isso — e mais importante ainda — você tem de ser divertido! Se o Diretor não achar sua idéia divertida, ele, ou ela, não o deixará usá-la.

Toda vez que você quiser usar a Transferência Cósmica deverá dizer ao Diretor de Animação o que deseja fazer. Se ele disser que tudo bem, você faz seu teste de Prodígio. No caso de um sucesso, a realidade será transformada da forma que você deseja. A mudança dura todo o desenho ou até o Diretor achar que ela não é mais divertida. (Se você decidir mudar as coisas de volta, terá de usar a Transferência Cósmica novamente para alterar o novo status quo.)

Se o teste de Prodígio falhar, sua tentativa se voltará contra você da maneira mais dramática possível: Você sofre o dano que tentou causar, ou acontece o oposto do que você queria que acontecesse.

(Nota para os Diretores de Animação: Você não é obrigado a permitir o uso da Transferência Cósmica em suas aventuras se não quiser. Como regra geral, podemos dizer que você nunca deve permitir que a Transferência Cósmica afete as condições básicas de uma aventura nem permitir que ela ajude os personagens a alcançarem o objetivo da aventura. Mantenha-a sob controle e certifique-se sempre que ela seja usada para criar situações engraçadas.)



Detectar Objetos

Com este Prodígio você pode detectar um determinado objeto — escolhido no momento em que você escolhe o Prodígio — não importa quando isso é feito. Exemplo: se seu personagem for um coelho e você adorar cenouras, você poderia comprar o Prodígio Detectar Cenouras. Aí você poderia saber instantaneamente se existe alguma cenoura numa determinada área.

Se você for bem sucedido em seu teste de Prodígio, o Diretor de Animação lhe dirá se o objeto que você deseja pode ser encontrado em algum lugar da cena e a posição onde ele se encontra em linhas gerais. No caso de uma falha no teste, você simplesmente não saberá se o objeto pode ser encontrado naquela área.

Este Prodígio é um pouco parecido com um radar e é necessário apenas para detectar objetos fora de vista. Se você consegue ver um objeto, não existe necessidade de um teste para localizá-lo.

Voar

Você pode voar! Na hora que quiser, você pode saltar e (se for bem sucedido no teste de Prodígio) ficar no ar. Se o resultado conseguido nos dados for menor ou igual a seu nível de Prodígio, você poderá voar em direção a qualquer destino (exceto o Espaço Sideral). No caso de uma falha, você mergulha em direção ao chão, sofrendo dano de acordo com a altura de que você caiu (normalmente um dado, dois para uma queda realmente grande).

Toda vez que você tentar mudar de direção ou fazer alguma outra coisa enquanto está voando (como, por exemplo, tirar alguma coisa do bolso, ou deixar cair uma pedra), precisará fazer outro teste de Prodígio. Se for bem sucedido, nenhum problema. No caso de uma falha, você ficará suspenso no ar, mas a ação desejada falhará. Você voará na direção errada; o conteúdo de seus bolsos cai no chão; o peso de pedra arrasta-o em direção à terra e assim por diante.

Note que um personagem pode às vezes "andar no ar" ignorando a existência da gravidade. Este é um efeito completamente independente do Prodígio Voar (v. o parágrafo "Lógica Ilógica" na pág. 51.)

Hipnotismo

Você é capaz de hipnotizar qualquer pessoa e obrigá-la a fazer sua vontade. Este Prodígio funciona como uma super-perícia Lábia. Quando tenta hipnotizar outro personagem, você olha em seus olhos e diz: "Você está com sono .... muito sono" (ou qualquer outra coisa que surta o mesmo efeito). Depois você faz um teste de Hipnotismo. No caso de um sucesso, sua vítima estará hipnotizada e fará tudo o que você quiser — responder perguntas (num tom monótono), andar na beirada de um penhasco (com os braços esticados para a frente), etc.

Se o teste de Hipnotismo resultar numa falha, é isso. Você não pode tentar hipnotizar o mesmo personagem para fazer a mesma coisa mais de uma vez. Claro que você pode tentar hipnotizar outro personagem ou tentar hipnotizar o mesmo personagem para fazer outra coisa. Você só não pode tentar hipnotizar uma determinada vítima mais de uma vez para ela fazer uma determinada coisa.

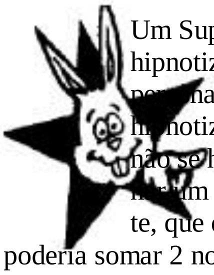
Toda vez que ordenar que seu escravo hipnotizado faça alguma coisa que é obviamente perigosa, você terá que fazer um novo teste de Hipnotismo. No caso de um sucesso a vítima não terá escolha a não ser prosseguir. Se falhar, ela sairá do transe. Os personagens também sairão do transe se sofrerem algum dano — até mesmo um ponto de dano é suficiente.

Um personagem hipnotizado é capaz de fazer qualquer coisa que o hipnotizador disser. É isto que diferencia o Hipnotismo da Lábia. Se você diz a um personagem hipnotizado que ele é capaz de ver no escuro, ele *realmente* poderá ver no escuro; se você diz à sua vítima que ela é capaz de voar, ela poderá voar — automaticamente!

Existe a possibilidade de uma tentativa de Hipnotismo causar problema. Se você fizer um teste de Hipnotismo e conseguir um resultado igual a 12, você não só falhou como também hipnotizou *a si mesmo* e agora está sob o poder do personagem que você estava tentando hipnotizar e continuará sendo seu

escravo até sofrer algum dano ou terminar a tarefa que você queria que o outro personagem realizasse.

Uma alternativa, se o Diretor achar a idéia divertida, seria ele jogar os dados e consultar a tabela da pág. 203 para ver no que é que o hipnotizador acredita agora.



Um Superastro hipnotizador pode tentar hipnotizar quase tudo — e não apenas personagens. Claro que é mais difícil hipnotizar uma coisa que normalmente não se hipnotiza. O Diretor deve adicionar um modificador ao resultado do teste, que depende da pretensa vítima. Ele poderia somar 2 no caso de animais que não falam, 3 no caso de plantas carnívoras e 5 no caso de um robô. Esta providência também aumenta a probabilidade de um problema!

Sorte Incrível

Este Prodígio dá ao personagem uma chance de evitar um perigo antes dele atingi-lo. Você pode usar um teste de Sorte Incrível ao invés de um teste de Esquiva quando o personagem é o alvo de uma arma, por exemplo. Em vez de se esquivar, o personagem sortudo se abaixa para pegar uma nota de um real — e o projétil passa por cima dele.

Toda vez que o personagem "sortudo" se defronta com um grande perigo (avalanche, caminhão em fuga, estouro de uma boiada, ou qualquer outra coisa do gênero), o Diretor pode permitir que ele faça um teste para ver se alguma coisa feliz aconteceu. O Diretor **não é obrigado** a permitir o teste; ninguém tem sorte o tempo todo.

Se um teste de Sorte Incrível for permitido e resultar num sucesso, o Diretor deverá descrever que coisa estranha aconteceu para salvar o personagem sortudo. No caso de uma falha, o Diretor pode descrever a cena da seguinte forma: "As pedras estão caindo por toda parte à sua volta mas nenhuma delas te atinge. Elas começam a se empilhar em volta de você. A poeira assenta. Você escala a pilha de pedras ... e a última delas cai sobre sua cabeça."

A Sorte Incrível pode ajudá-lo de uma outra forma. **Uma vez por jogo**, quando o Diretor estiver para decidir alguma coisa aleatoriamente, o personagem sortudo poderá dizer "Estou me sentindo com sorte!" e tentar um teste de Prodígio. Um sucesso neste teste significa que o Diretor tem que deixar o jogador decidir o que acontece. Uma falha significa que o jogador perdeu sua chance durante aquele jogo.

Velocidade Incrível

Você é capaz de correr com uma velocidade inacreditável — mais rápido do que um personagem que é bem sucedido num teste de Corrida. Se for bem sucedido em seu teste de Velocidade Incrível, você se afasta automaticamente de — ou alcança — qualquer pessoa ou coisa que não seja um outro personagem com Velocidade Incrível.

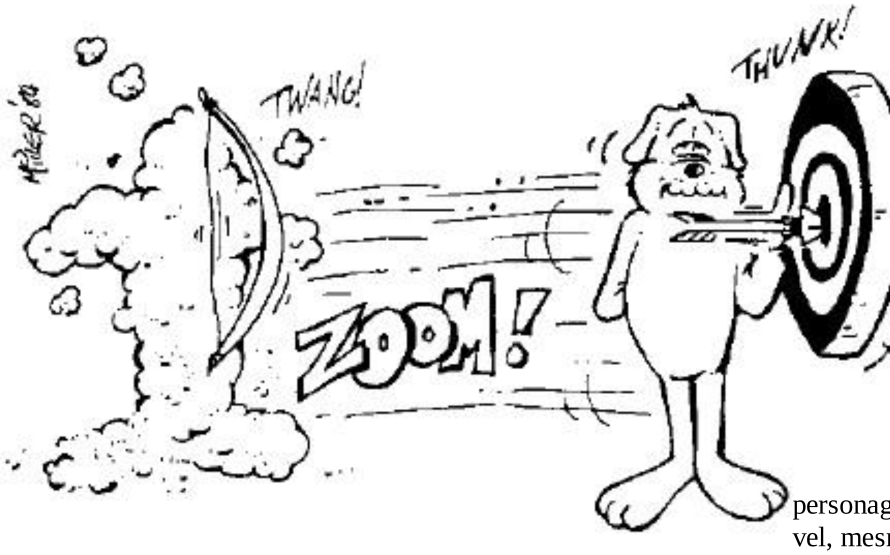
Qualquer personagem que você passe perto ficará rodopiando em torno de si como um pião e será atirado ao chão devido à turbulência provocada por sua passagem. Todo personagem que for derrubado desta forma perderá sua próxima ação.

No caso de uma falha no teste de Velocidade Incrível, você irá de encontro ao obstáculo mais próximo (personagem, parede, árvore, etc...), parará repentinamente e sofrerá 1 D

pontos de dano. O obstáculo não sofre nenhum dano — um personagem esticou a perna e lhe passou uma rasteira, o muro era mais resistente que você, a árvore é capaz de se curvar para trás e absorver o impacto.

Dois personagens com Velocidade Incrível podem perseguir um ao outro fazendo testes de Prodígio, como se fosse uma corrida ou uma perseguição normal. Se um for bem sucedido e o outro não, aquele que foi bem sucedido se afasta rapidamente do (ou apanha o) outro. Se os dois forem bem sucedidos, aquele que tiver o maior Nível de Habilidade em Corrida se afasta do (ou apanha o) outro. Se os dois falharem, os dois sofrerão 1 D pontos de dano como foi descrito anteriormente.

No momento em que opta por ter Velocidade Incrível, você tem de decidir se ela funciona em terra, no ar ou no mar. Você pode escolher apenas uma destas opções. Isto significa que uma serpente marinha pode ter Velocidade Incrível na água (mas não em terra ou no ar); um papa-léguas poderia ter Velocidade Incrível em terra (mas não na água ou no ar); e assim por diante. Para poder ter Velocidade Incrível em terra e no ar (ou ar e água, e assim por diante), você precisa comprar Velocidade Incrível duas vezes e pagar um total de 17 pontos pelos dois Prodígios.



Força Incrível

Com este Prodígio você é capaz de erguer e arremessar praticamente qualquer peso se for bem sucedido em seu teste de Prodígio. No caso de uma falha, você será esmagado e transformado num disco mais fino que uma panqueca e Cairá. Seus limites serão definidos pelo Diretor de Animação. Neste caso, não há nenhum problema em ser ridículo — talvez aquela pulga super-forte seja capaz de levantar aquele elefante.

Nos casos em que se poderia usar as perícias Luta, Erguer Coisas Pesadas e Arremesso, você tem a opção de fazer o teste contra a perícia de Muque apropriada ou contra o Prodígio Força Incrível. (Este Prodígio não tem nenhum efeito sobre Derrubar Portas ou Escalada.) Existem riscos envolvidos no uso deste Prodígio, mas as recompensas tornam os riscos compensadores.

Se for bem sucedido num teste de Prodígio durante uma Luta (e seu oponente falhar) você causará 3 pontos de dano a mais do que causaria normalmente. Seu adversário será arremessado longe pela potência de seu golpe e cairá no solo, Estupefato.

Se falhar em seu teste de Prodígio durante uma luta e seu oponente for bem sucedido num teste de Luta, você rodopiará devido a seu próprio golpe e ficará Estupefato.

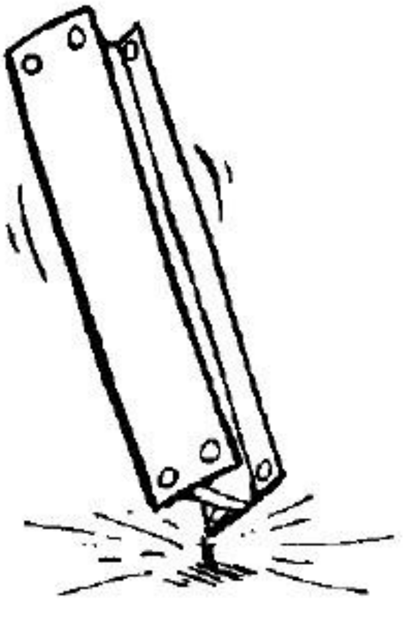
Se os dois jogadores envolvidos numa Luta forem bem sucedidos (ou falharem) em seus testes, não acontecerá nada. Os dois golpes erraram o alvo ou foram interceptados.

Invisibilidade

Se for bem sucedido num teste de Invisibilidade, você ficará invisível. E permanecerá invisível até sofrer algum dano (nem que seja de um Ponto de Vida), ser banhado em tinta, tortas de creme ou substâncias similares, ou se decidir a ficar visível novamente. Ser invisível é parecido com se Esgueirar, com a diferença que os outros personagens não têm a possibilidade de fazer um teste de Visão/Audição/Olfato para tentar detectá-lo a menos que você tente afetar algum objeto visível — como por exemplo pegar uma torta ou empurrar alguém para dentro de uma máquina de lavar.

Se você fizer alguma coisa que o Diretor decidir que deveria revelar sua presença, os outros personagens terão direito a fazer um teste de Visão/Audição/Olfato. Um sucesso significa que o personagem será capaz de vê-lo enquanto você estiver invisível, mesmo depois que você parar de fazer aquilo que revelou sua presença. (Ou seja, depois que atirar a torta ou parar de atacar, você continuará visível para os outros personagens.)

Se você ficar visível de novo e mais tarde invisível, o personagem que detectou sua presença terá que fazer um novo teste de Visão/Audição/Olfato para tentar detectá-lo.



Claro que uma falha num teste de Visão/Audição/Olfato significa que o personagem não é capaz de vê-lo. Mais que isso, o personagem nunca conseguirá entender onde você está. ("Ah! mas eu não consigo vê-lo, chefe!") Mas os personagens terão direito a um novo teste em todos os turnos em que você fizer alguma coisa que traia sua presença.

Dois personagens invisíveis não são capazes de ver um ao outro, a menos que eles sejam bem sucedidos em seus testes de Visão/Audição/Olfato como foi descrito anteriormente.

No caso de um falha no teste de Invisibilidade, você tornará invisível apenas uma parte de seu corpo em vez dele todo. (O Diretor escolhe qual parte.) A visão de seu próprio corpo será tão assustadora que você ficará Estupefato.

Se você ficar visível ou invisível na frente de outro personagem, o Diretor de Animação poderá decidir que o outro personagem ficou surpreso e Estupefato.

Toda vez que você falha num teste de Invisibilidade, o Diretor pode fazer um segundo teste. No caso de um sucesso, você ficará invisível. Se falhar você pensará que está invisível mas na verdade pode ser visto — sua sombra, ou as coisas que você está carregando permancerão visíveis. Ninguém terá necessidade de fazer um teste de Visão/Audição/Olfato para detectar sua presença. Mas você só descobrirá o que aconteceu da forma mais dura.

Você pode pagar 2 pontos a mais (v. pág. 47) pela habilidade de tornar outros personagens invisíveis. Eles ficarão invisíveis até serem capazes de pensar numa forma de se tornarem visíveis novamente — um banho de tinta ou ketchup dará ótimos resultados. Encoraje as vítimas de Invisibilidade a criar formas divertidas de se tornarem visíveis novamente.

Animal de Estimação ou Fiel Companheiro

Você tem um animal de estimação ou um fiel companheiro que o ajuda (talvez!) em suas aventuras. O animal de estimação ou o fiel companheiro é, ele mesmo, um personagem com Atributos, Perícias, Prodígios e Crenças & Objetivos. Os valores destes atributos devem ser determinados pelo Diretor. No entanto, se ele tiver muita coisa para cuidar (e os Diretores de Animação normalmente têm), você mesmo poderá criar seu animal de estimação ou seu fiel companheiro e deixar que o Diretor o aprove ou faça alguma modificação nele. O novo personagem é criado da forma usual, com 30 pontos de perícia.

Se você tiver optado por um fiel companheiro, ele ou ela poderá ser da mesma espécie que você, ou você pode jogar os dados e consultar uma das tabelas de Espécies. Não importa a espécie — é isso que ele será. (Ter um Cadiúro como animal de estimação pode ser, hum... interessante!)

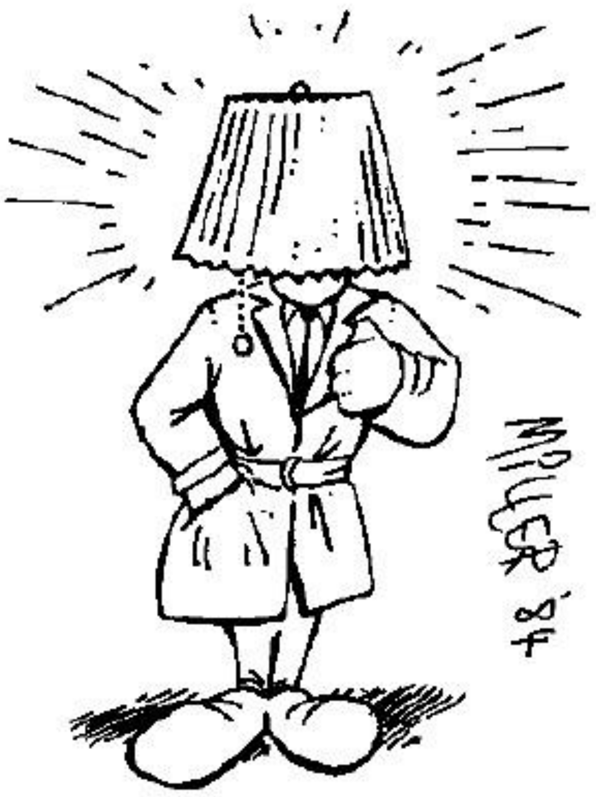
O conjunto de Crenças & Objetivos de seu animal de estimação ou fiel companheiro pode ser compatível com o seu, mas isto não é obrigatório. O Diretor os escolhe ... e conjuntos de Crenças & Objetivos conflitantes geram o caos que é a marca registrada dos melhores jogos de Toon.

Depois que você souber quais são as Crenças & Objetos de seu companheiro, você e o Diretor representarão seu fiel companheiro. É seu personagem quem começa a ação. Normalmente, seu animal de estimação ou fiel companheiro o seguirá. Quando for sua vez de agir, você dirá o que está fazendo e depois o que seu fiel companheiro faz.

Quando quiser que seu companheiro faça alguma coisa útil (fica a cargo do Diretor decidir o que é "útil"), você terá que fazer um teste de Lábia. O fiel companheiro não tem direito a um teste de Resistir à Lábia. No caso de um sucesso, seu companheiro obedece suas ordens. Uma falha significa que ele não entendeu suas ordens, ou simplesmente está de mau humor e o Diretor decide o que ele faz ... e será sempre a pior coisa possível naquela situação!

Você está provavelmente pensando: Ei, se eu tiver um companheiro, eu terei direito a duas ações em cada turno! Neste caso, você tem razão, mas nada é de graça neste mundo. Cada teste de Lábia que você faz contra seu fiel companheiro custa 1 Ponto de Trama.

Você pode fazer o que quiser com seu fiel companheiro — Lutar, Cavalgar, o que for. Mas fazer uma maldade muito grande com ele não é nada legal de sua parte. Neste caso, o Diretor de Animação provavelmente irá penalizá-lo em um Ponto de Trama pelo comportamento.



Mudança Rápida/ Disfarce

Você é capaz de mudar sua aparência quase instantaneamente de modo a ficar convincentemente parecido com qualquer pessoa ou qualquer coisa — com umas poucas limitações. Você pode mudar qualquer aspecto de sua aparência pessoal mas não seu tamanho nem seu peso. Um canário poderia se disfarçar como um periquito, ou um camundongo, ou quem sabe como um gato ou um minúsculo elefante. Ele não seria capaz de se disfarçar como um elefante de tamanho normal. Um homem poderia se disfarçar como um urso, um cavalo pequeno ou quem sabe um gato grande, mas ele não seria capaz de encolher até ter o tamanho de um canário ou crescer até o tamanho de um dinossauro.

Você tem de estar escondido para poder fazer uma Mudança Rápida, mas pode ir a praticamente qualquer lugar para se esconder — uma cabine telefônica, atrás de uma pedra, etc. (Não há necessidade de um teste de Esconder.) Para mudar para o seu disfarce, você precisa fazer um teste de Mudança Rápida/ Disfarce. Se for bem sucedido, você estará disfarçado. Para descobrir seu disfarce os outros personagens terão de ser bem sucedidos num teste Visão/Audição /Olfato.

Se você falhar no teste de Mudança Rápida/ Disfarce, o Diretor de Animação jogará um dado em segredo. No caso de um resultado igual a 1 ou 2, você sairá de seu esconderijo vestindo apenas cuecas listradas. Se o resultado for igual a 3 ou 4, você aparecerá com a roupa errada, como um saiote de bailarina. (Se quiser algumas idéias engraçadas para roupas erradas veja a tabela da pág. 202.) No caso do resultado ser igual a 5 ou 6, você pensará que o disfarce está correto quando, na verdade, todo mundo está logo vendo que se trata de você.

Um disfarce dura até o momento em que você decide que ele deixou de existir ou até acontecer alguma coisa que poderia danificá-lo — ele fica ensopado, por exemplo, ou você sofre algum dano. Se acontecer qualquer uma destas coisas, você terá que desistir do disfarce ou fazer um novo teste de Prodígio para ver se o disfarce continua no lugar.

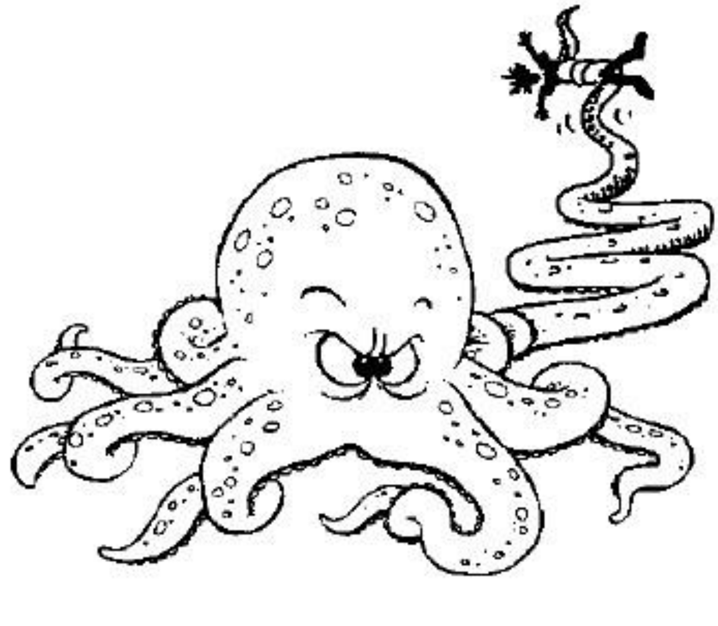
Considera-se que os personagens com o Prodígio Mudança Rápida/ Disfarce têm um suprimento ilimitado de uniformes e material de disfarce em seus Bolsos Traseiros.

Esticar

Você é capaz de esticar os braços, as pernas e o corpo como um super-herói de histórias em quadrinhos. Você pode alcançar coisas que estão distantes, se alongar para cima para observar a paisagem ou envolver alguém com seu corpo elástico.

Note que, se quiser ficar parecido com alguma coisa que você não é — digamos uma cadeira, ou um plantador — estará querendo usar o Prodígio Mudança Rápida/ Disfarce. Além disso, não pode mudar sua aparência para ficar parecido com alguma coisa perceptivelmente diferente de você ou com habilidades sensivelmente diferentes, a menos que tenha o Prodígio Mudar de Forma junto com Esticar.

No caso de uma falha no teste de Esticar, você perderá o controle sobre si mesmo. O braço que você esticou fica mole e você é obrigado a ficar enrolando-o como uma linha de pescar. Se tentou se esticar para assumir a forma de um lençol, você se dividiu ao meio e agora tem de se consertar. Deixe que o Diretor decida exatamente o que aconteceu, mas sinta-se à vontade para sugerir alternativas criativas.



Prodígios Que Só Funcionam Uma Vez

Você já reparou como os personagens de desenho animado são muitas vezes capazes de fazer coisas realmente estranhas apenas uma vez? Um cachorro que é lento como uma lesma o desenho inteiro é de alguma forma lançado para longe — e depois volta para o palco central com uma Velocidade Incrível. Um elefante cai de um arranha-céu, mas bate suas orelhas imensas e vai planando até o chão — e não é mais capaz de voar durante o resto do desenho.

Estes personagens estão utilizando Prodígios que só funcionam uma vez. Seus personagens podem comprar um Prodígio temporariamente, para ser usado apenas uma vez. A qualquer momento, durante a aventura, você (como Diretor de Animação) pode permitir que um personagem gaste um Ponto de Trama para obter um Prodígio temporariamente. O Prodígio funcionará automaticamente uma vez, ou enquanto você achar que está divertido e depois desaparecerá (claro que no momento mais inconveniente que você puder imaginar).

Os Prodígios que Só Funcionam Uma Vez têm nível igual a 5; os jogadores que falharem no teste de Prodígio poderão continuar tentando usar aquele Prodígio até serem bem sucedidos.

Você não é obrigado a deixar ninguém comprar um prodígio que só funciona uma vez, mas deve permiti-lo quando isto melhora a história ou faz com que alguma coisa engraçada aconteça. Nós recomendamos o uso de uma regra particular: que nenhum personagem pode comprar o mesmo prodígio que só funciona uma vez mais de uma vez durante uma aventura.

Lembre-se que os jogadores que não têm o Ponto de Trama para gastar no Prodígio que só funciona uma vez não podem pegá-lo emprestado para devolver no futuro quando ganharem algum. É pagamento à vista.

Teleporte

Você é capaz de se teleportar — isto é desaparecer de um lugar e aparecer instantaneamente em outro — de um lugar para outro. No entanto, você só pode ir para lugares que você é capaz de ver. Tudo o que você precisa é um sucesso num teste de Prodígio. Se for bem sucedido no teste, você se teletransporta, desaparecendo (provavelmente deixando um jato de fumaça) de onde estava e reaparecendo no local onde deseja estar.

Se você falhar, o Diretor jogará um dado. No caso de o resultado ser igual a 1, 2 ou 3, você permanecerá exatamente onde estava. Se for igual a 4, 5 ou 6, você será teletransportado para um lugar inesperado — o pior lugar possível à vista, ou algum lugar muito engraçado. O lugar é escolhido pelo Diretor. (Se quiser algumas idéias, veja a tabela da pág. 205).

Você pode se teletransportar para longe de uma luta. Toda vez que achar que está prestes a levar uma surra, você pode se teletransportar para longe, deixando seu adversário com cara de besta — golpear o espaço vazio não é uma coisa digna de exaltação — e fazendo-o perder a próxima ação. Como você desaparece instantaneamente, eles não têm uma última chance de acertá-lo como teriam se você tivesse simplesmente fugido.

Prodígios Personalizados

Um personagem pode ter um Prodígio personalizado com a autorização do Diretor de Animação. A maneira usual de personalizar um Prodígio é limitá-la de alguma forma. Ela só funciona em certas circunstâncias ou dá algum tipo de chabu. O Diretor diminui o custo de um Prodígio personalizado o quanto ele achar que é razoável — normalmente à metade. Encoraje seus jogadores a serem criativos e engraçados.

Exemplo: Sir Khádou (v. pág. 197) tem Força Incrível, mas ela só funciona para lutas e quando ele está com o elmo fechado. E, enquanto está com o elmo fechado, ele não é capaz de ver quem ele está atingindo. O Diretor escolhe um personagem aleatoriamente, um dentre todos os que estão participando da luta, para receber o golpe da espada de Sir Khádou .

Com isto, Sir Khádou torna-se um guerreiro poderoso e todos seus amigos fogem aterrorizados toda vez que vêem-no fechar o elmo. O Diretor de Animação decide que este Prodígio personalizado custa apenas 2 pontos.

Prodígios Utilizáveis em Outros Personagens

Como é que a bruxa transforma Olga Hipopovna numa rã? Como é que a arma de raios marciana a teletransporta para Parsippany, NJ? O Diretor diz que isto acontece, aí isto acontece, é claro. Mas, e se o personagem de um jogador quiser teleportar alguém ou transformá-lo numa rã? Neste caso, o personagem compra um Prodígio utilizável em outros personagens.

A habilidade de usar um Prodígio em outros personagens ou objetos custa dois pontos a mais. Se você quiser “aperfeiçoar” um Prodígio que seu personagem já tem, tudo bem mas isto custará quatro Pontos de Trama. Independente do momento em que este aperfeiçoamento é comprado, o personagem pode também usar o Prodígio em si mesmo normalmente.

O Diretor de Animação pode permitir que qualquer Prodígio funcione em outros personagens, se o jogador tiver uma boa justificativa — principalmente se isto for criar situações engraçadas.

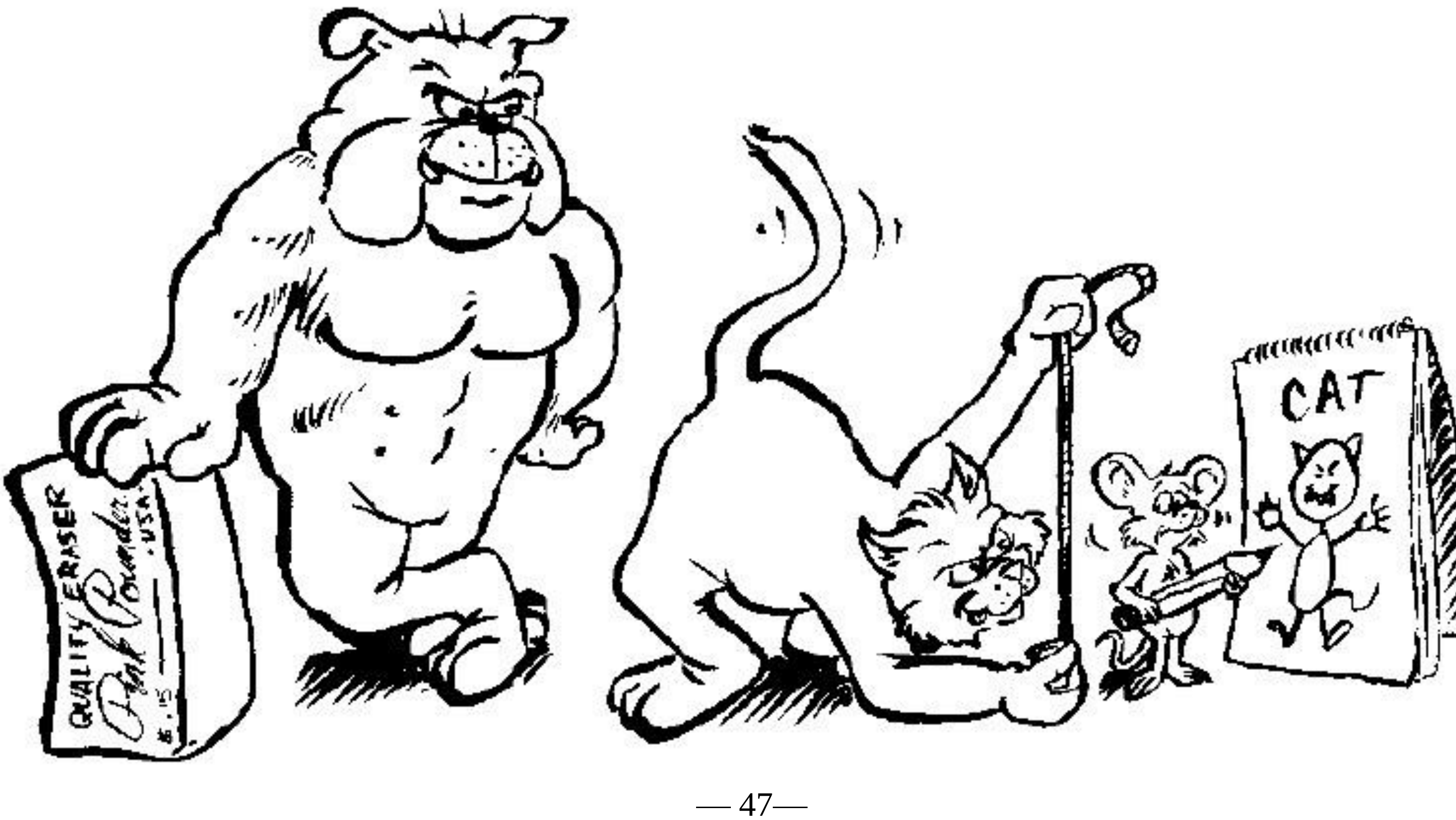
Um Prodígio utilizável em outros personagens precisa ter algum efeito teatral quando ele é usado, como gestos frenéticos, gritos incoerentes, feixes de luz ondulantes, esse tipo de coisa. O alvo de um Prodígio deve ter uma chance de perceber que o outro personagem está prestes a fazer alguma coisa com ele — e decidir se deseja que isto aconteça.

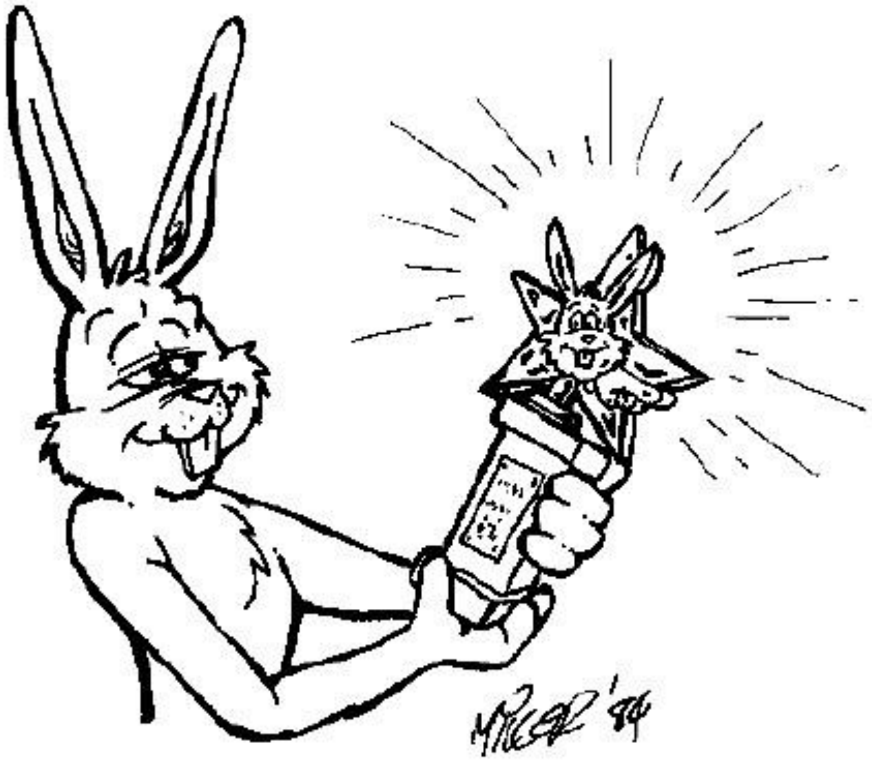
Claro que alguns personagens podem estar olhando para o lado errado. Outros têm o QI de uma ostra e não perceberão o que todos aqueles gestos e efeitos sonoros significam. Esta é uma decisão que fica a cargo do Diretor mas, como regra geral, qualquer personagem com Astúcia igual a 1 é um alvo perfeito para Prodígios utilizáveis em outros personagens.

Se o alvo de um Prodígio desejar ser afetado, ou não perceber o que está acontecendo, ou for burro demais para perceber o que está acontecendo, um sucesso num teste de Prodígio funcionará normalmente, como se o personagem afetado tivesse usado o Prodígio ele mesmo. Uma falha significa que o personagem que está tentando usar o Prodígio contra o outro encontrará problemas da forma rotineira, e o alvo não será afetado.

Se o alvo de um Prodígio não quiser ser afetado, ele ou ela tem o direito a um teste de Esquiva para ver se consegue evitar o ataque. O personagem-alvo que falhar no teste de Esquiva será atingido e o ataque prosseguirá como se ele estivesse querendo ser afetado.

Mas, se o alvo conseguir se esquivar, o prodígio ricocheteará como uma bala: Todos os outros personagens que estiverem por perto (inclusive o atacante) deverão jogar um dado e o(s) que obtiver(em) o menor resultado será(ão) atingidos pelo Prodígio.





Capítulo 6:

SinTOONia Fina

A essa altura você já sabe tudo o que existe para saber sobre a criação de personagens de desenhos animados. Você está pronto para jogar. Mas, se você quer tentar a mão como Diretor de Animação, este capítulo contém algumas dicas que o ajudarão a se tornar um ótimo Diretor — e um jogador ainda melhor.

Antes do jogo começar, o Diretor de Animação (normalmente uma pessoa que tem um livro de regras) prepara a aventura. Quanto mais jogadores houver, maior será a duração do jogo. Num curta-metragem, calcule 20 minutos por jogador; um longa tem 30 minutos (ou mais) por jogador pois existe mais coisa para se fazer. Um curtíssima fica em 15 minutos ou menos por jogador, mas o Diretor pode incluir suas próprias idéias para aumentar sua duração.

Isto significa que se o Diretor de Animação estiver conduzindo dois jogadores em um curta-metragem, o jogo deverá durar mais ou menos 40 minutos. Se os mesmos dois jogadores participarem de um longa, ele durará uma hora (ou mais, se o Diretor assim o desejar).

No futuro, você com certeza desejará escrever seus próprios cenários, mas por enquanto será mais fácil usar uma das aventuras incluídas junto com estas regras.

Um bom cenário de Toon inclui vários elementos. Os mais importantes são o Tempo de Duração, Elenco, Local, Circunstâncias, Objetivos e a Trama. O Diretor terá que pensar em cada um destes aspectos e optará por dar algumas informações de antemão aos jogadores — desde que isso não estrague nenhuma surpresa!

A Duração diz se a aventura será um Curta ou um Longa-metragem.

O Elenco é uma lista de NPCs que os jogadores encontrarão durante a aventura. Escolha os NPCs que se ajustam à sua aventura. Os mais importantes deveriam ser criados da mesma maneira que os personagens dos jogadores — escreva fichas completa para eles. (Você pode escolher os valores dos atributos de seus NPCs e ignorar o limite de 30 pontos de perícia. Você pode inclusive fazer com que eles tenham nível de habilidade maior do que 9, mas isto não deve ser comum.) Os NPCs menos importantes podem ser descritos com um pouco menos de detalhe; você precisa apenas escrever o valor de seus atributos e o nível de habilidade naquelas perícias que você acha que eles precisarão usar durante a aventura.

Você precisará também resolver o que os NPCs farão e como eles reagirão diante dos personagens. Todos os NPCs devem ter um conjunto de Crenças & Objetivos.

A lista de elenco deveria incluir alguma indicação sobre o número e o tipo dos personagens adequados para a situação. Exemplo: O cenário A Casa Ideal (v. pág. 75) ficará muito divertido se houver dois personagens que são Inimigos Naturais. Além disso, se os personagens forem precisar de alguma coisa especial (armas de raio, carrilhões, ou qualquer outra coisa), este é o lugar certo para mencioná-lo. Se os personagens forem precisar de alguma habilidade especial nesta aventura, você deverá dizê-lo de antemão.

Depois você deve descrever o Local. Sua aventura está ambientada na Transilvânia, numa ilha deserta ou na selva africana? O cenário determinará muitas vezes o tipo de personagem que seus jogadores desejarão representar e os NPCs que eles vão encontrar. (Existe pouca chance de você encontrar um tigre feroz na Transilvânia, mas uma grande probabilidade de você esbarrar num vampiro ou num cientista louco.) Existem quatro lugares básicos no Toon — Qualqueröpolis, Fora da Cidade, A Cidade e o Espaço Sideral (v. pág. 189).

As Circunstâncias refletem exatamente o que a palavra diz — uma descrição em linhas gerais do que você espera que aconteça aos personagens. Se o local for uma ilha deserta, como foi que eles chegaram lá? Eles naufragaram? Estão à procura de um tesouro? Ou será que eles se perderam e não têm como voltar para casa?

Depois de ter definido as Circunstâncias, você deverá dizer aos jogadores exatamente qual o Objetivo deles. Assegure-se de que eles sabem exatamente o que se espera que eles façam durante a aventura. Eles estão tentando achar o caminho de volta para casa? Eles deveriam fazer um monstro Cair duas vezes? Eles devem entrar numa mansão extremamente bem vigiada para entregar uma mensagem? Assegure-se de que seus personagens o sabem. Caso contrário, eles ficarão apenas tropeçando de um lado para o outro, caindo em armadilhas improvisadas e encontrando NPCs aleatórios. (No entanto, se eles *optarem* por ficar tropeçando de um lado para o outro e estiverem se divertindo com isso, relaxe e desfrute também.)

Por último, torne as coisas um pouco mais interessantes em sua descrição da Trama. É aqui que você descreverá a aventura, colocando obstáculos no caminho dos jogadores. Que problemas os personagens terão que resolver? Como eles poderão encontrar uma ave rara que eles têm de capturar? Em que tipo de problema eles podem se meter durante a busca? Como eles serão capazes de convencer a ave a acompanhá-los? Que tipos de defesa a ave tem? Etc.

Na hora que vocês forem de fato sentar para jogar, comece dando instruções aos jogadores, dizendo a eles quais são seus objetivos e fazendo um resumo da situação. Se houver mais do que três ou quatro pessoas jogando, pode acontecer de você querer dizer aos jogadores para eles trabalharem em conjunto para alcançar seus objetivos mesmo que isto entre em conflito com seus conjuntos de Crenças & Objetivos individuais. Isto os manterá trabalhando e viajando juntos, o que é importante quando há um muita gente jogando.

Dando Umas Voltas

A geografia do universo de Toon é meio excêntrica. Os personagens podem começar a aventura em Moose Jaw, no norte do estado de Dakota e depois de um piscar de olhos estar na Lua ... e uma entrada errada em Albuquerque causa inevitavelmente problemas.

Numa aventura de Toon você pode viajar para um destes quatro lugares básicos: Qualquerópolis, Fora da Cidade, A Cidade e o Espaço Sideral.

Qualquerópolis é o centro do universo de Toon, um povoado sonolento com todo o encanto das cidades pequenas que seus personagens poderiam desejar. Neste povoado, existe espaço para uma cadeia, um banco, uma venda, uma panificadora, uma biblioteca e um monte de gente ... caçadores, políticos, balconistas, o que você quiser. Qualquerópolis pode ser quase tudo que você quiser (menos uma cidade grande).

Se quiser que seus personagens encontrem um canteiro de obras, um sistema de metrô, prédios de apartamentos muito altos, congestionamentos na hora do rush, um teatro, lojas de departamentos e grandes multidões, você deverá mandá-los para a Cidade.

Além disso, existe o mundo Fora da Cidade. Lá os personagens encontrarão os subúrbios, as fazendas, as montanhas e a natureza ainda intacta ... e também a Floresta de Sherwood, a Selva Africana (e a Estepe) e a Transilvânia. Se quiserem fazer uma visita à Idade da Pedra, os personagens terão simplesmente que ir para Fora da Cidade. Se você quiser que eles encontrem um cavaleiro usando uma armadura brilhante, a única coisa que terá de fazer é mandá-los para Fora da Cidade e eles voltarão à época do Rei Arthur.

Tudo que existe na Terra e não fica em Qualquerópolis ou na Cidade pode ser encontrado Fora da Cidade.

Mas o universo de Toon é muito maior que seu planetinha atrasado. No Espaço Sideral você encontrará a Lua, todos os planetas, a Via Láctea e o universo inteiro. Mande seus personagens para a Rampa de Lançamentos (que, como você já deve ter percebido, fica Fora Cidade) e lance-os!

Sinta-se à vontade para adicionar qualquer coisa, época ou lugar que você for capaz de imaginar ao universo de Toon. Lembre-se que os personagens de desenhos animados podem ir a qualquer lugar.

Dê uma olhada no capítulo 11 se quiser algumas idéias.

Efeitos Sonoros

Waaaaaasshhhhh!!!!
CABUUUUM!
SPLAT!!!!!!
SPROING!!!!!!!

Uma aventura de Toon deveria ser o mais parecida possível com um desenho animado. As regras ensinam como criar personagens e situações, mas só você pode criar sons engraçados. E os sons engraçados farão com que os jogadores se sintam num desenho animado.

Não existe nada como um CABUUU-UUUMM!!!! na hora certa para animar uma sessão de Toon. Um bom SPLAT!!! fará todo mundo rolar nas cadeiras. E um bom "glub, glub, glub" é a melhor coisa que existe para transformar uma falha num teste de Natação numa coisa memorável.

Veremos a seguir alguns sons perfeitos para um desenho animado.

Nos momentos certos durante o decorrer da aventura, você certamente vai querer fazê-los o mais alto possível. Não seja tímido. Se os vizinhos não reclamarem é porque você não estará jogando Toon direito.

Zap!
rruummm, rruummm, rruummm, rruummm,
Rruummm, Rruummm, Rruummm,
Rruummm, Rruummm,
THUMMM!!! ... plim.
Iiiiinnnnnnnnnneeeaaaaa
mmmmmmmmmmmmmmmmmmmmmmmmmmmmmmmmmmmmm.
MMMMMMMMMMMMMMMMMMMM!!
Splash, splash, splash, splash, shluuup
Zinnnnn!
Poquete-poquete-poquete-poquete
Bizzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzz
Wóp
drip .... drip .... drip ....
Prrriiimmmmm!
Nhéééééc

BBOOMMMMMG!
Chuuuuáááááááah
Dzzzzzzzzzzzzz
Psiu
SPLASH!
Guigle, gurgle, gurgle,
Glub, glub, glub,
Uhn
Argh!
Uuuffff
AAAAAAAAAAAAaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaa!!!!!! thum.
Lálálálálálálálálálalalálálálálááá'1

Os últimos dois, se você não os reconheceu, são a) o som longo e sibilante de um personagem caindo ... caindo .... caindo e aterrisando, e b) o som insultuoso feito com a língua entre os lábios.

Epa! Eu não Esperava por Essa!

Muitas vezes os Diretores de Animação têm que inventar NPCs, descrever lugares ou edifícios de improviso. É completamente impossível e desnecessário tentar pensar em tudo antes do jogo começar. Se você se vir numa situação completamente inesperada, ou estiver inseguro com relação ao que fazer em seguida, use a Regra dos Cinqüenta Porcento.

Quando estiver em dúvida, jogue os dados e grite!

Toda vez que você não for capaz de imaginar como um NPC reagirá diante de alguma coisa que os personagens fizerem, ou toda vez que você não souber exatamente o que fazer em seguida, reduza a situação a uma pergunta que pode ter duas respostas: sim ou não. As chaves da cela estão penduradas na parede próxima a ela? Algum dos personagens é capaz de alcançar o botão vermelho onde está escrito "Não Aperte" ? A mercearia tem cenouras em estoque? Há alguma pessoa na rua?

Depois que você reduziu a situação a uma pergunta deste tipo, jogue um dado. Se o resultado estiver entre 1 e 3, a resposta será "Sim." Se o resultado for 4, 5 ou 6 a resposta será "Não". Grite, pisque os olhos e aja como um louco e pode ser que os jogadores nem percebam que você acabou de inventar alguma coisa. Esta é uma regra muito útil, por isso você não deve esquecer de usá-la. (Claro que o Diretor não deve usá-la como um substituto para a preparação. Use a Regra dos Cinqüenta Porcento somente quando for necessário.)

Mas, o que acontece quando surge uma situação na qual você tem a impressão de que as perícias e os prodígios não são adequados? A Regra dos Cinqüenta Porcento não resolverá este problema. Haverá momentos em que o jogador deseja fazer alguma coisa que não é coberta por nenhuma Perícia nem Prodígio — exemplo: não existe nenhuma perícia ou prodígio para andar na corda bamba. Não seria justo dar ao personagem uma chance de 50% dele se equilibrar. Quando surge uma situação deste tipo pode-se fazer duas coisas:

1. Você pode escolher a Perícia ou o Prodígio que mais se aproxima daquilo que o personagem quer fazer. E o jogador, então, fará um teste de habilidade normal para ver se ele foi bem sucedido em sua tentativa. Ou:

2. Você pode pedir que o jogador faça um Teste de Atributo. Neste caso o Diretor decide qual atributo do personagem afeta o que o jogador está tentando fazer. No caso da corda bamba, poderia ser Zip (que se traduz neste caso como destreza). O jogador joga dois dados e compara o resultado com o valor do Atributo escolhido. No caso de um sucesso, o personagem será bem sucedido exatamente como se ele tivesse feito um teste de habilidade normal. Uma falha significa — como você já pode imaginar — que o personagem não conseguiu seu objetivo.

Exemplo: Um personagem que tem Zip igual a 4 e tenta caminhar na corda bamba teria que tirar 4 ou menos para conseguir se equilibrar; se o resultado dos dados estiver entre 5 e 12 o personagem cairá.

Você pode mudar o número de dados que o jogador usa para fazer um Teste de Atributo. Apenas um dado se a proeza é fácil de realizar. Dois se for uma tarefa "normal." E três se for alguma coisa extraordinariamente difícil. Um camundongo que estivesse tentando se equilibrar naquela corda bamba jogaria apenas um dado; um hipopótamo com certeza teria que jogar três.

Lógica Ilógica

Às vezes os personagens fazem coisas que são “impossíveis” mas que têm uma lógica própria e bizarra. Exemplo: Uma ostra que está sendo perseguida pode parar e enterrar sua cabeça na areia. Neste caso, pode acontecer do perseguidor parar, olhar em volta e não conseguir ver a ostra.

Mesmo que esteja completamente visível, a ostra estará convencida de que se ela não pode ver seus perseguidores, eles não serão capazes de vê-la. No universo do Toon existe uma chance da ostra estar certa.

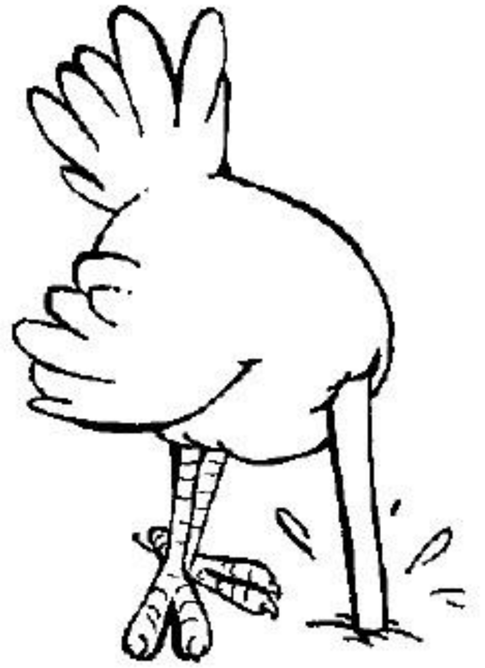
Se você quiser tentar fazer uma coisa deste tipo, jogue dois dados e compare o resultado com seu atributo Astúcia. Se o resultado do teste for uma falha — ou seja, se o resultado dos dados for maior que o valor de seu atributo Astúcia — sua tentativa será bem sucedida porque você não é inteligente o suficiente para perceber que ela não deveria funcionar. Mas, se você for bem sucedido em seu teste de Astúcia, você é inteligente demais para seu próprio bem. A tentativa não funciona porque você é inteligente o suficiente para perceber que ela não irá funcionar.

Exemplo: A gravidade só afeta personagens que percebem que ela deveria fazê-lo. Se correr para fora da beirada de uma fenda profunda, você será capaz de atravessá-la sem problemas a não ser que você perceba que não existe nada debaixo de seus pés. Este é o tipo de situação na qual você jogará dois dados e comparará o resultado com seu atributo Astúcia. No caso de uma falha, seu personagem não perceberá nada de errado e poderá continuar correndo no ar. Se o resultado dos dados for menor do que o valor de seu atributo Astúcia, você é brilhante o suficiente para saber que deveria cair. Você parará, olhará para baixo e AIEEEEeeeeeeeeeeeeeee.........

Outro exemplo: Se estiver debaixo d’água, você poderá fazer um teste de Astúcia para ver se você percebe. Se for bem sucedido no teste, você perceberá que está debaixo d’água, sofrerá 1 D pontos de dano e aparecerá na superfície. Se falhar no teste, não existe nenhum problema — você é estúpido o suficiente para não perceber o que está acontecendo e será capaz de respirar debaixo d’água à vontade.

Estes são apenas alguns exemplos de Lógica Ilógica; outros aparecerão quando você estiver jogando. Lembre-se apenas desta regra simples:

De vez em quando ser burro é bom — principalmente no Toon.



Causa e Efeito

O que funciona para um personagem em Toon nem sempre funcionará para os outros. Só porque seu personagem atravessa um rio entrando num canhão e sendo disparado para o outro lado, isso não significa que um outro personagem pode fazer a mesma coisa. (Pode acontecer com outro personagem do canhão explodir, ou alguma outra coisa igualmente engraçada.) Ou, digamos que você se envolva numa luta e sopre um apito. A primeira vez que você o fizer, poderá acontecer de acorrer uma dúzia de policiais para socorrê-lo. A próxima vez que você tentar o mesmo truque, poderá acontecer dos mesmos policiais aparecerem e surrá-lo com seus cassetetes até você perder os sentidos.

De maneira similar, o que é esperado nem sempre acontece em Toon. Um personagem que sai na rua e chama um táxi pode de fato conseguir um ... mas é bem possível que um transatlântico ou um avião apareçam. (V. a tabela da pág. 204.)

O Diretor de Animação decide o que acontece toda vez que o personagem tenta fazer alguma coisa. Se não tiver nada de específico planejado, você pode jogar um dado. Se o resultado estiver entre 1 e 3, o esperado acontece; se estiver entre 4 e 6 alguma coisa completamente inesperada (ou exatamente oposta ao que era esperado) acontece.

Coisas Cartunescas

Existe um monte de coisas que acontecem nos desenhos animados que você simplesmente não vê no mundo real. Isto é parte da diversão de um desenho animado. Vejamos a seguir algumas coisas cartunescas que você pode incorporar às suas aventuras de Toon.

Correio Instantâneo

Quantas vezes você já viu um personagem colocar uma carta na caixa de correio e PIMBA! a resposta chega instantaneamente? Isso acontece o tempo todo. Da mesma maneira, os personagens podem pedir qualquer tipo de coisa pelo correio — armadilhas, mapas, alpiste, uniformes, enciclopédias, bigornas, catapultas, postos de pedágio, aviões para serem montados em casa, o que você quiser.

Claro que não basta simplesmente dizer “Ei, Eu quero mandar uma carta!” Em Qualquerópolis e na Cidade sempre existe uma caixa de correio por perto. No caso dos personagens estarem Fora da Cidade ou no Espaço Sideral, o Diretor deve definir se existe uma caixa de correio nas vizinhanças. Depois de encontrar uma caixa de correio, o personagem pode mandar a carta com o pedido e esperar que o objeto seja entregue antes de sua próxima ação.

Mas, existe um risco envolvido. Em primeiro lugar, existe sempre o risco de uma empresa de vendas pelo correio tentar Passar uma Coisa de Má Qualidade para um personagem desprevenido. O Diretor joga o dado pela companhia, que tentará Passar Coisas de Má Qualidade no caso de um resultado entre 1 e 4. O jogador que está pedindo o produto deverá ser bem sucedido num teste de Detectar Produtos de Má Qualidade para não aceitá-lo.

Sombras Autônomas

Se o Diretor de Animação quiser, as sombras poderão ganhar vida e agir independentemente dos personagens que as geram. (Esta idéia é muito interessante se houver um personagem boxeando com sua sombra.) Uma sombra tem mobilidade limitada — ela não pode sair da superfície onde foi gerada. Mas contanto que permaneça na superfície onde foi gerada, a sombra tem todas as perícias de Muque e Zip do personagem que a gera. A sombra pode atingir qualquer coisa que esteja ao alcance de seu braço, mas é impossível atingi-la. Os personagens que tentarem golpear uma sombra golpearão a superfície onde ela foi gerada e sofrerão um ponto de dano. As sombras são controladas pelo Diretor de Animação e nunca pelo jogador cujo personagem a gera. (Esta sugestão pode funcionar também para imagens refletidas na água ou num espelho.)

Letra Miúda Instantânea

Ningúem lê o que está escrito em letra miúda nos documentos, logo quem é que pode dizer o que está escrito neles e o que não está? Pode ser útil se, por acaso, você tiver consigo um contrato, livro de leis ou qualquer outra coisa do gênero.

Para poder tirar vantagem da letra miúda, pegue o documento, escreva o que você quer que o personagem faça, e tente um teste de Lábia. Se você for bem sucedido, o outro personagem estará legalmente obrigado pelo documento. Neste ponto, você mostra as letras miúdas. O personagem terá de seguir o contrato e fazer o que você escreveu até ele ou ela Cair. O ato de Cair cancela todos os compromissos contratuais. Se você perder o contrato com o texto em letras miúdas, o acordo estará cancelado.

O personagem que se recusar a se submeter aos termos do contrato será imediatamente atacado e espancado até perder os sentidos por uma dúzia de policiais.

Existe um limite para o número de vezes que você pode usar este truque numa aventura — apenas uma (a menos que o Diretor diga que você pode fazê-lo mais de uma vez ou proíba-o de fazê-lo).

Ficar sem Combustível

Se os personagens estiverem num carro ou num barco no momento em que ele ficar sem combustível, o veículo simplesmente parará. Nenhum problema. Se os personagens estiverem num avião, num helicóptero, ou numa espaçonave quando ela ficar sem combustível, o veículo parará, imediatamente, no ar. Ele não cairá. Esta é uma boa maneira do Diretor evitar um acidente — dizer aos jogadores que o veículo ficou sem combustível um pouco antes de atingir o solo ... Se os jogadores tiverem a idéia de esvaziar o tanque de propósito, isto também funcionará. Cinqüenta por cento das vezes!

Coincidências em Desenhos Animados

Num desenho animado, as coincidências são normais. Se você prepara uma armadilha numa trilha na selva, com certeza será a trilha que todo mundo usa. Se cavar um buraco aleatoriamente, você poderá achar o tesouro na primeira tentativa. Qualquer pessoa que você perguntar será capaz de lhe dizer como chegar a qualquer lugar que você queira ir. O Diretor pode exagerar o sentido de "acidente" e "coincidência" toda vez que isto fizer alguma coisa engraçada acontecer (ou mesmo se isto apenas fizer com que a trama se adiante).

Estupefação

Um personagem a quem alguma coisa completamente inesperada acontece fica Estupefato. Um personagem Estupefato não pode usar nenhuma perícia e nenhum prodígio e deve ficar completamente imobilizado, olhando para o infinito, com uma cara de bobo — ou fazer uma "tomada" conforme a descrição abaixo. O personagem que fica Estupefato também perde uma ação — os outros personagens ganham uma ação a mais enquanto o personagem Estupefato fica indefeso!

O Diretor de Animação decide quando um personagem fica Estupefato. No entanto, se um jogador (e não um personagem) começa a rir histericamente, o personagem daquele jogador estará certamente Estupefato. Da mesma forma, se um jogador (não um personagem) ficar mudo durante alguns instantes porque alguma coisa totalmente inesperada aconteceu, o personagem daquele jogador estará Estupefato. E uma torta de creme na cara sempre deixa uma pessoa Estupefata!

Tomadas e Tomadas Duplas

Os personagens que estão Estupefatos podem reagir de uma forma ... interessante. As vítimas ficam complemente brancas, seus cabelos ficam em pé, os olhos saltam das órbitas ou elas dão um salto tão alto que atingem o candelabro. Estas reações são chamadas "Tomadas." V. na pág. 200 uma tabela com idéias de tomadas.

Quando um personagem fica Estupefato devido a uma surpresa, o Diretor de Animação pode convidar o jogador a descrever uma "tomada." Esta é uma opção do Diretor; faça-o apenas enquanto for divertido. Tortas de creme não causam uma tomada, a vítima fica apenas lá parada como se fosse um idiota.

Uma tomada pode ser qualquer reação, independente dela fazer sentido ou não, desde que seja engraçada. Um jogador sempre pode dizer que ele está fazendo uma tomada porque ele foi pego de surpresa mesmo que as regras não exijam que ele fique Estupefato:

"Na hora que o brontossauro olha para mim, eu me transformo numa pequena poça d'água verde."

"Na hora que o camundongo cresceu até ficar do tamanho de um arranha-céu eu encolhi até ficar do tamanho do camundongo e caí duro, desmaiado.

Se a tomada for muito engraçada ou adequada à situação, o Diretor pode dar um Ponto de Trama como prêmio ao jogador.

Se um personagem estiver realmente espantosamente espetacularmente assombrosamente incrivelmente Estupefato — e isto é uma decisão que cabe apenas ao Diretor — ele fará uma "Tomada Dupla." Ele (ou ela) dará um grande salto, possivelmente sofrendo 1 D pontos de dano (dependendo da situação) e cairá no pior lugar possível — exatamente como no caso de uma falha num teste de Teleporte.

O efeito de uma tomada dura no mínimo uma ação (lembre-se que o personagem fica o tempo todo Estupefato) e, se ela for particularmente dramática, poderá durar quanto tempo o Diretor achar que é divertido. Se aquele rinoceronte ficou branco como a neve de medo no começo da aventura, os caçadores poderão confundi-lo com um raro rinoceronte albino e caçá-lo durante todo o resto da aventura.

Personagens e Animais "de Verdade"

No universo do Toon, existem animais e animais. Os jogadores podem representar o papel de animais com Atributos, Perícias e, quem sabe, Prodígios. Mas existem também os animais "reais". Qualquer animal que fale é um personagem; qualquer animal que não fala é apenas um animal.

Esta diferença se torna importante em casos como este: O que acontece se Fred Buldogue se apaixonar por uma poodle de verdade? Pode ser que ele tente dizer poesias de amor para ela, mas isto não o levaria a nada — tudo o que ela quer é um osso. Ou suponha que Fred é toureiro numa praça de touros. Os touros que ele vai enfrentar serão provavelmente touros de verdade — burros e medíocres. E as galinhas que você vai encontrar no quintal de uma fazenda serão provavelmente apenas galinhas. As chances são de que elas não terão nenhum efeito sobre o resultado de uma aventura. E se alguma delas terminar num caldeirão, não será assassinato. Será, isso sim, uma canja de galinha.

Como regra geral, se transformar um animal num personagem for diminuir o ritmo da aventura, ele deverá ser um animal de verdade. Mas, como estamos falando de Toon, alguns "animais de verdade" também têm personalidade, montes de perícias, e até mesmo Prodígios. Veja o Cachorro Marciano da pág. 71.

Os animais de verdade têm os atributos Muque e Zip. Eles têm também Astúcia (normalmente igual a 1). Eles podem ter também Caradura. E podem ter algumas perícias, se o Diretor assim o desejar. Exemplo: um urso de verdade teria a perícia Luta mas não a perícia Disparar Armas.

Os animais de verdade não sabem ler, e as Placas não funcionarão com eles. Alguns animais podem ser convencidos com a Lábia. Outros não. Fica a cargo do Diretor de Animação ... fazer o que parecer mais divertido! Se um animal não tiver a perícia Resistir à Lábia, ele não poderá ser convencido com a Lábia.

Se você quiser um exemplo de um "animal de verdade" que é basicamente apenas um animal comum, veja os macacos descritos na pág. 17.

Serrar Buracos e Serrar Galhos

Toda vez que um personagem serrar um buraco num assoalho ou o galho de uma árvore, o Diretor deverá aplicar a regra dos Cinqüenta Porcento. Se o resultado estiver entre 1 e 3, o personagem serrará o buraco no assoalho ou o galho da árvore — que cairá. No caso de um resultado entre 4 e 6, o assoalho em torno do buraco que está sendo serrado cairá deixando um pedaço redondo de assoalho suspenso no ar — ou a árvore cairá e o galho ficará suspenso.

Se o personagem estava na parte do assoalho ou da árvore que caiu, ele ou ela sofrerá 1D pontos de dano devido à queda. O personagem que ficar suspenso num pedaço de assoalho ou galho flutuante reaparecerá sobre o solo (sem sofrer nenhum dano e sem perder nenhuma ação).

Os Feijões do Pé de Feijão Mágico

Coloque um feijão do pé-de-feijão no solo e um pé de feijão gigante brotará instantaneamente. Nada será capaz de deter o crescimento de um pé de feijão (a não ser um Diretor de Animação querendo que ele pare). Os pés de feijão podem ser usados como um meio de fuga conveniente numa situação complicada. Eles podem também ser usados pelo Diretor como um meio de introduzir os personagens na aventura. Os personagens que engolem Feijões de um Pé de Feijão Mágico podem ficar verdes, pode ser que suas orelhas comecem a brotar ou qualquer outra coisa que o Diretor achar engraçado. Eles também crescem uns 10 metros — instantaneamente. Nenhum de seus atributos ou perícias é modificado. Ele terá uma chance de usar sua nova altura. Na segunda vez que tentar, ele encolherá e voltará ao tamanho normal.

A Consciência

Todos os personagens de desenho animado têm uma consciência. A consciência aparece como uma versão angélica e diminuída do personagem. Geralmente a consciência aparece quando o personagem tem algum tipo de decisão moral a fazer. A consciência tenta convencer o personagem a fazer a coisa "certa."

A consciência é normalmente acompanhada por uma pequena versão demoníaca do personagem que tenta convencê-lo a fazer a coisa "errada."

Os jogadores podem decidir eles mesmos o que eles querem fazer. Uma alternativa seria o Diretor deixar o jogador afligido por sua consciência fazer testes de Lábia e Resistir à Lábia. Se o teste de Lábia resultar num sucesso, o demônio vence, e o jogador faz a coisa "errada"; se o teste de Resistir à Lábia for um sucesso, a consciência vence e o jogador faz a coisa "certa." (O Diretor de Animação decide o que é "certo" e o que é "errado".)

Os Trecos dos Desenhos Animados

Todo desenho animado deve ter alguns trecos estranhos. Vejamos a seguir alguns clássicos — mas você pode descobrir muitos mais com uma manhã de pesquisa diante da TV. Estas engenhocas poderosas são ótimas para o Diretor espalhar pelo cenário da aventura. Os personagens devem começar a aventura com no máximo uma destas engenhocas extra-especiais. Quando eles encontrarem alguma coisa não lhes diga simplesmente "Pílulas de Terremoto" — diga "É um vidro pequeno cheio de pílulas de cor púrpura," e veja o que eles fazem com elas.

Bússola

Ela sempre aponta para onde você quer ir. Se um personagem pergunta "Onde é minha casa?", a bússola apontará na direção certa. É claro que a bússola pode ficar completamente estrambótica (causando problemas sem fim) se houver algum imã por perto. Ou se ela não entender direito a pergunta ...

Claro que ela poderia também ser uma bússula Tates que sempre aponta o caminho errado. Isto deu origem ao velho ditado "Quem tem uma Tates está perdido"

Borracha

Como você já esperava, uma borracha de desenho animado é capaz de apagar personagens, cenários, grades de prisão, paredes, qualquer coisa. Apagar objetos é fácil; diga simplesmente que o está fazendo. Para poder apagar um outro personagem, você terá de ser bem sucedido num teste de Zip, o que significa que ele foi pego desprevenido. Serão necessárias duas rodadas (e dois testes de Zip) para apagar outro personagem completamente.

Você deve especificar se está começando a apagar alguma coisa de baixo para cima ou vice-versa. Um personagem cuja parte superior foi apagada não pode Lutar mas pode Correr; um personagem que teve a parte inferior do corpo apagada não pode Correr mas pode Lutar. O personagem que tiver sido completamente apagado transformar-se-á numa voz desincorporada até conseguir alguém com um lápis que possa consertar o dano causado. (Se nenhum dos personagens tiver um lápis, a vítima reaparecerá depois de três ações. Isto não conta como se ele tivesse Caído.)

Objetos Inanimados

Liquidificadores, nuvens, apontadores de lápis, etc... normalmente não têm atributos nem perícias e em geral não são considerados personagens. O Diretor pode permitir que os jogadores usem objetos inanimados como personagens, completando-os com atributos e perícias, se a idéia do personagem for divertida.

Haverá também momentos em que o fato de alguns objetos inanimados criarem vida como personagens controlados pelo Diretor será muito divertido. (Veja, por exemplo, o longa metragem Casa Ideal descrito na pág. 75.) Portanto, mantenha o número de objetos inanimados o menor possível mas não tenha medo de dar vida a uma torradeira quando a situação pedir por isso.

Além disso existem os robôs! Um robô pode ser um personagem de jogador, um vilão, um personagem com alguma inteligência controlado pelo mestre (como um animal) ou simplesmente uma engenhoca. Só o Diretor é quem sabe.

Placas e Cartazes

Muitos desenhos animados usam placas de avisos como piadas recorrentes. Exemplo: TEMPORADA DE CAÇA AOS PATOS ABERTA e PERIGO! CAMPO MINADO! Os personagens as tiram de seus Bolsos Traseiros e as usam para enganar ou intimidar uns aos outros.

Você também pode fazê-lo — mesmo que não tenha assinalado uma placa de aviso como um de seus objetos pessoais no início da aventura. Qualquer personagem pode tirar um cartaz "do nada." No cartaz estará escrito o que o personagem quiser: Dinamite, Por Que Você Fez Isso?, Se Você é capaz de Ler Isto, Você Está Perto Demais ou qualquer outra coisa.

O Diretor de Animação pode ou não exigir um teste de Leitura de qualquer personagem que vê uma placa. Se isto diminuir o ritmo da história, ou se ela ficar mais divertida se os personagens souberem o que a placa significa, não será necessário nenhum teste de Leitura; eles serão automaticamente capazes de saber o que a placa significa. Mas se algum personagem for espantosamente burro ou se a história for ficar mais divertida se alguém entender mal o que está escrito na placa, vá em frente e peça para eles fazerem o teste.

Ler a placa só contará como uma ação se você fizer um teste de Leitura. Esta definição torna-se importante quando você vê uma placa na frente de um monte de bastões vermelhos com pavios acesos. Na hora que você tiver conseguido decifrar as palavras "Peer-igo — uh — dinhe, não, dina - a - mo, não, mite — hmmm, Perigo, Dinamite —", a dinamite terá explodido na sua cara.

Não existe limite para o número de placas que você pode tirar do bolso durante uma aventura, mas o Diretor pode interromper uma seqüência excessivamente longa de placas se ela deixar de ser divertida.

Depois que teve seu efeito — alertando ou convencendo outros personagens — o cartaz desaparece. Um cartaz, ou placa só pode ser usado uma vez, para alguma coisa útil (como atingir um outro personagem na cabeça ou parti-lo para conseguir lenha) e depois ele desaparece. Ele não é um objeto "de verdade" — é apenas uma ferramenta da trama como nos desenhos animados. Se o objetivo da aventura for encontrar lenha, todos os cartazes serão de papelão, e vice-versa.

Deslocando-se no Toon

O modo como os personagens conseguem se deslocar para o lugar onde estão indo fica por conta do Diretor de Animação. Se a aventura se passar na África, o Diretor pode permitir que eles simplesmente caminhem para Fora da Cidade e já estejam lá.

Se o Diretor de Animação quiser, os personagens podem ser obrigados a encontrar uma forma mais divertida de chegar até lá. Imagine um alce tentando comprar uma passagem de avião, ou um camundongo embarcando clandestinamente num

transatlântico. Chegar até lá pode ser metade da diversão. A forma como seu personagem viajará só depende de você.

Mas quanto tempo isso leva? No Toon, ir de um lugar para outro leva UMA AÇÃO, a menos que o Diretor defina que isso demorará mais. A característica deste jogo é a ação ... ir de um lugar para outro levará tempo se, e somente se, o Diretor quiser fazer com que a viagem seja parte da diversão.

A Distribuição de Pontos de Trama

O objetivo principal dos jogadores de Toon é conseguir Pontos de Trama. Isto faz parte da diversão do jogo, já que os Pontos de Trama são dados como prêmio para os jogadores que atuaram de forma divertida ou inteligente. Não seja pão-duro com os Pontos de Trama. Claro que você também não deve ser mão-aberta com eles; eles devem ser merecidos.

Não seja tímido quando estiver distribuindo os Pontos de Trama. Se alguém fizer alguma coisa muito divertida, grite "Ponto de Trama" e aponte-o com o dedo e inicie os aplausos.

De vez em quando, você vai tirar Pontos de Trama dos personagens. Você também pode cobrar Pontos de Trama por ações especiais, como os prodígios que só podem ser usados uma vez. Certifique-se apenas de que você está dando um número de pontos suficiente para que todos terminem a aventura empatados.

Algumas regras gerais:

1. Toda vez que um personagem faz com que um outro Caia, o personagem que causar a última porção de dano ganha um ponto e o que Cai perde um ponto. O personagem também perde um ponto se um NPC fizer com que ele Caia.

2. Os jogadores ganham Pontos de Trama extras toda vez que eles fizerem um Inimigo Natural Cair de uma forma engenhosa.

3. Dê um Ponto de Trama para o personagem que se ferir ou que causar problemas terríveis e divertidos para seus amigos fazendo alguma coisa consistente com suas Crenças & Objetivos. De maneira similar, o jogador deveria perder um Ponto de Trama por se comportar de uma forma incoerente com a personalidade de seu personagem ou que viole suas Crenças & Objetivos.

4. Qualquer jogador que fizer o Diretor de Animação morrer de rir ganha um Ponto de Trama.

5. Toda aventura vale um certo número de Pontos de Trama que serão divididos entre os personagens quando a aventura terminar. Este número poderia ser igual a dois no caso de uma aventura particularmente simples, ou até cinco ou seis se a aventura for difícil. O Diretor nunca deve dizer aos jogadores quantos Pontos de Trama estão disponíveis, ou o quê eles devem fazer para ganhá-los. Eles devem ficar sabendo somente depois que o objetivo da aventura tiver sido alcançado.

No fim da aventura, o Diretor de Animação deve dividir os Pontos disponíveis entre os jogadores. Um jogador que não tenha ajudado em nada (ou não foi divertido) deve receber menos pontos do que um outro que foi de grande ajuda na conclusão do cenário (ou que fez todo mundo rir). Em geral, todo jogador que foi de alguma ajuda deveria receber pelo menos um ponto.

Auto-jato Portátil

O Auto-jato Portátil é carregado como se fosse uma mochila. Ele permite que quem o usa voe (pequenas distâncias), mas seu uso mais comum é como um substituto para a perícia Corrida — personagens realmente lentos podem prender um Auto-jato Portátil às costas e fazer testes de Condução toda vez em que um teste de Corrida seria necessário. Um resultado igual a 12 siginifica que o Auto-jato Portátil apresenta um defeito — fica sem combustível, ou completamente insano (zunindo em direção ao Espaço Sideral com uma Velocidade Incrível), ou alguma outra coisa tão disparatada quanto. Os jogadores podem provocar um defeito num Auto-jato Portátil sendo bem sucedidos num teste de Armar/Desarmar Armadilha. Os Auto-jatos Portáteis são objetos muito poderosos e devem ser distribuídos com cuidado — existe uma chance de Cinqüenta Porcento do Auto-jato Portátil ser de Má Qualidade.

Arma-Bandeira

Esta arma faz um ruído abafado "Pop!" e de seu cano sai uma bandeira com uma bombinha desenhada junto com a palavra "BANG!" As armas-bandeira não causam dano a menos que um dos personagens pense em remover a bombinha da bandeira. Se isto for feito, o desenho da bombinha se tornará uma bombinha de verdade — acesa e pronta para explodir depois de uma ação, causando 1D pontos de dano em quem a estiver segurando ou for atingido pela bombinha, se ela for arremessada.

As armas-bandeira também podem ter mensagens como as placas.

Lápis/Caneta/Pincel

Existeum monte de lápis, canetas e pincéis normais num desenho animado — mas este tipo é especial. Ele desenha coisas "de verdade" — qualquer coisa variando entre um carro e um túnel (onde havia antes uma parede branca). O Diretor decide quanto tempo é necessário para se desenhar algu[illegible] se desenhar uma bombinha, por exemplo, seria necessário apenas um ação, a entrada de um grande túnel, duas. Uma locomotiva em tamanho natural poderia precisar de duas ou três ações, ou até mesmo quatro. (Qualquer lápis ou caneta velha pode ser usada para redesenhar um personagem apagado e este processo leva o mesmo tempo que foi necessário para apagá-lo.)

Buraco Portátil

Permite que a pessoa que o usa atravesse paredes, assoalhos, etc. Coloque simplesmente o buraco portátil sobre o assoalho ou numa parede e ele se transforma num .... buraco. Qualquer um pode passar pelo buraco ou recuperar o buraco e dobrá-lo para uso futuro.

Varinha Mágica

Trata-se basicamente do prodígio Mudar de Forma que pode ser usado por qualquer pessoa que a apanhe. Ela é capaz de transformar os jogadores em animais (ou seres humanos) ou objetos inanimados e vice-versa, água em areia ou qualquer outra coisa. Para poder usá-la, o jogador precisa apenas agitar a varinha e dizer o que ele quer que aconteça. O Diretor faz um teste dos Cinqüenta Pocento. Um sucesso significa que o jogador que está com a varinha conseguiu o resultado que ele queria; uma falha significa que alguma coisa inesperada aconteceu e o Diretor consulta qualquer tabela de Espécies ou Objetos Aleatórios para descobrir o que foi que a varinha criou. As varinhas mágicas são indestrutíveis, mas com freqüência pertencem legitimamente a um mago ou gênio que a quererá de volta.

Outros objetos ou aparelhos poderiam ter o mesmo efeito que uma varinha mágica — entre as variações conhecidas incluem-se o pó mágico, as poções mágicas, os espelhos mágicos, as fórmulas mágicas, as pistolas de brinquedo mágicas que esguicham água, etc.

A Fonte da Juventude

Ela pode estar em qualquer lugar: numa fonte de água potável, numa máquina de refrigerante, num parque ou numa garrafa na prateleira de uma mercearia. Um gole transformará qualquer personagem num adolescente e os personagens que já são mais jovens em crianças. Outro gole e as crianças se transformarão em bebês. Os bebês poderão se transformar em ovos, pertençam ou não a uma espécie ovípara. Este efeito durará enquanto for divertido e depois desaparecerá no momento mais inadequado. Todos os atributos e níveis de habilidade poderão ser reduzidos se o Diretor assim o desejar e as Crenças & Objetivos podem também se modificar. ("Quero Mamar" é uma frase popular entre as vítimas da Fonte da Juventude.)

Entre as variações existentes incluem-se a Fonte do Envelhecimento, a Fonte da Invisibilidade, a Fonte da Estupidez, etc.

6. Por fim, o Diretor deveria se sentir à vontade para premiar com Pontos de Trama todos os personagens que atuarem de uma forma particularmente inteligente ou divertida.

Como Usar os Pontos de Trama

Quando ganham Pontos de Trama, seja durante uma aventura ou no seu final, os personagens deveriam anotá-los em suas fichas de personagem. Estes pontos podem ser usados de várias formas:

(1) Eles podem ser usados para melhorar as perícias ou os prodígios conforme descrito na pág. 26. Melhorar uma perícia custa 2 pontos por nível de habilidade. Melhorar um prodígio custa 4 pontos por nível. Esta melhora acontece no intervalo entre duas aventuras.

(2) Eles podem ser usados para comprar Trecos (v. pág. 23). Cada Treco custa um ponto de trama. Esta compra ocorre *antes* de uma aventura começar quando os objetos pessoais estão sendo escolhidos.

(3) Eles podem ser usados para comprar Prodígios Que Só Podem ser Usados Uma Vez (v. pág. 46). Cada Prodígio Que Só Pode Ser Usado Uma Vez custa um Ponto de Trama. Isto acontece durante a aventura — o personagem tem de ter um Ponto de Trama disponível para poder gastá-lo.

O Diretor de Animação Perfeito

Parte da arte de ser um Diretor de Animação é ser capaz de transmitir o clima certo para os jogadores. Para fazer com que o jogo se pareça com um desenho animado, você tem de gesticular loucamente, pular feito um louco, falar com vozes engraçadas e fazer os efeitos sonoros — KABUM! SPRÓING! SPLAT! Quanto mais engraçado, barulhento e louco você for, melhor.

Os Dez Mandamentos do Toon

1. ESQUEÇA TUDO O QUE VOCÊ SABE SOBRE ROLEPLAYING GAMES.
2. AJA ANTES DE PENSAR.
3. SAIBA AS REGRAS — OLHAR AS REGRAS NO LIVRO É DEMORADO. E DEMORAR É RUIM.
4. CONHEÇA SEU PERSONAGEM TÃO BEM QUANTO VOCÊ MESMO.
5. SE VOCÊ QUER FAZÊ-LO, FAÇA-O DE UMA FORMA EXAGERADA.
6. SE FOR SIMPLES, COMPLIQUE.
7. SE VOCÊ ESTIVER NUMA ENRASCADA, FAÇA TUDO O QUE PUDER PARA A SITUAÇÃO FICAR AINDA PIOR.
8. QUANDO EM DÚVIDA, RECAPITULE.
9. QUANDO NÃO PUDER RECAPITULAR, INVENTE ALGUMA COISA.
10. QUANDO NÃO FOR CAPAZ DE INVENTAR ALGUMA COISA, TRAPACEIE.

A coisa mais importante a se lembrar com relação a ser um Diretor de Animação é que *você está no comando*. Qualquer coisa que você diz acontece. Seja aberto o suficiente para aceitar boas (i.e. divertidas) sugestões de seus jogadores, mas nunca esqueça quem está dirigindo o show.

Sinta-se à vontade para tornar o teste de habilidade, o teste de prodígio ou o teste de atributo de qualquer personagem mais fácil ou mais difícil dependendo do

que eles estiverem tentando fazer. Subtraia um ponto (ou mais) se o personagem estiver tentando fazer alguma coisa fácil; armar uma ratoeira deveria ser uma tarefa muito fácil para alguém que esteja usando a perícia Armar Armadilha, por isso o Diretor poderia subtrair 2 pontos do resultado conseguido nos dados pelo jogador (fazendo com que seja mais fácil o jogador conseguir um resultado menor do que o nível de habilidade do personagem). Por outro lado, o personagem que estiver tentando elaborar uma armadilha do tipo Rube Goldberg (*) poderia ter 3 pontos adicionados ao resultado conseguido nos dados para dificultar as coisas.

Mantenha todos os jogadores juntos sempre que for possível. Se eles se separarem, ache alguma forma de reuni-los novamente. Se os jogadores ficarem atolados, coloque algumas armadilhas aleatoriamente ou dê algumas dicas para colocá-los de novo na pista certa ou para dar um pouco mais de sabor à aventura.

E atue como um louco!

(*) Rube Goldberg (1883-1970): Cartunista norte-americano; seus desenhos sempre apresentavam inventos absurdamente complicados e inúteis.

Não se Apavore!

Você está a cinco minutos de dirigir seu primeiro jogo de Toon e os jogadores esqueceram tudo que sabiam sobre o cenário que você preparou com tanto cuidado. Os personagens estão correndo em círculos e fazendo tudo menos aquilo que deveriam estar fazendo para a aventura dar certo. Você percebe que perdeu o controle do jogo. O QUE FAZER?

Recapitule

Toda vez que as coisas começarem a sair de seu controle e você não tiver certeza do que vai acontecer, pare um instante para recapitular o que cada personagem está fazendo: “Ok, o gremlim está na frente agarrado aos chifres do touro; o coelho está no caça que está sendo atraído pelo imã que existe dentro do bolso do pato; a vaca vampira está voando em direção ao segundo andar e a bomba atirada pelo caracol está bem atrás dela (Sssssssss).”

Recapitular lhe dará uma chance de pensar em alguma coisa engraçada (e a própria recapitulação é ela própria muitas vezes engraçada). Isto o ajudará a lembrar o que está acontecendo. Lembrará aos jogadores onde eles estão e dar-lhes-á uma chance deles pensarem no que farão em seguida. E ajudará também a detectar jogadores inativos e pensar em alguma maneira de trazê-los de volta à ação.

Trapaceie

Se os jogadores simplesmente se recusarem a seguir o fio da história e você não for capaz de pensar nalgum meio de trazê-los de volta ao curso certo durante sua recapitulação, salte os eventos cruciais da história que você quiser. Esqueça a lógica. Os jogadores não saberão o que você está deixando para trás e nós com certeza não vamos contar.

Melhor ainda, quando os jogadores fizerem alguma coisa para a qual você estava completamente despreparado, pense na coisa mais divertida, engraçada e estranha que poderia acontecer — e faça-o acontecer.

Ignore todas as regras e testes que poderiam impedir alguma coisa engraçada de acontecer. Ignore a lógica e as regras da natureza. A diversão é tudo que importa.

Digamos que os jogadores tinham de descobrir a porta secreta que levava ao tubo de creme de barbear que era a única forma de derrotar o abominável homem-pingüim. Mas... a porta secreta encontra-se na Terra e os jogadores foram para a Lua. Nenhum problema. Você pode fazer com que um coco saia da Terra e mergulhe em direção à lua com o creme de barbear dentro. Você pode simplesmente dizer que a porta secreta encontra-se na lua. Você pode deixar os personagens encontrarem uma placa que diz “ESTE É O CAMINHO CORRETO PARA ENCONTRAR O TUBO DE CREME DE BARBEAR.” O impossível existe apenas no mundo real; isto é um desenho animado!

O Que Há na Garrafa?

Os desenhos animados estão repletos de tônicos maravilhosos, pílulas miraculosas, poções diabólicas e experiências químicas de todo tipo. Veremos a seguir alguns exemplos. (Veja na página 205 uma Tabela de Conteúdos de Garrafas Aleatórios.)

Água Desidratada

Basta adicionar água e este pó se transforma em água pura e refrescante. Um objeto completamente inútil que ninguém quererá nem de graça (quanto mais comprar), a menos que se consiga um sucesso num teste de Lábia. Um objeto perfeito para um vigarista de desenho animado.

Existe um outro tipo de Água Desidratada que é muito melhor. Adicione apenas uma gota de água a uma pitada do pó e ele se transformará em barris e mais barris de água inundando toda a vizinhança.

Creme da Invisibilidade

Os personagens que o esfregarem em si mesmos ficarão invisíveis. Ele funciona como a perícia Esquivar-se só que não é preciso fazer nenhum teste. Os outros personagens terão de ser bem sucedidos em testes de Visão/Audição/Olfato para poderem detectar o personagem invisível. Dois personagens invisíveis não conseguem ver um ao outro. O Creme da Invisibilidade funciona em objetos da mesma forma que nos personagens. O efeito dura até o personagem tirar o creme, se molhar ou sofrer algum dano (nem que seja um ponto).

O outro problema com o Creme da Invisibilidade é que se você desviar os olhos da garrafa por um instante apenas, haverá Cinquenta Porcento de chance do próprio creme desaparecer ...

Tinta Invisível

Escreva alguma coisa com ela e as palavras desaparecerão do papel logo que o personagem que as escreveu sair de cena. Maravilhosa para mandar mensagens secretas, anotações, contratos (ou assinaturas em contratos) e para criar uma boa confusão.

Da mesma forma que o Creme de Invisibilidade, no entanto, o vidro terá Cinqüenta Porcento de chance de não poder mais ser encontrado quando você quiser que isto aconteça.

Pílulas de Terremoto

Cada uma delas causa um pequeno terremoto quando é atirada contra o solo. Se engolir uma delas, você balançará, chacoalhará, rolará ... e sofrerá 2D pontos de dano. Além disso, antes de realizar sua próxima ação, você arrotará causando um terremoto grande o suficiente para derrubar todos os personagens no chão. (Um sucesso num teste de Zip permitirá que os personagens continuem em pé.)

Restaurador Capilar

Borrife algumas gotas deste tônico numa cabeça careca, bochecha, mão, tijolo, nabo ou qualquer outra superfície e depois de alguns segundos começará a nascer uma basta cabeleira no objeto. Infelizmente o vidro de restaurador capilar é idêntico aos vidros de fertilizante líquido — que é sempre guardado na prateleira ao lado daquela onde se mantém o restaurador capilar.

Se estiver procurando restaurador capilar e falhar num teste de Leitura, você poderá pegar o fertilizante em vez do restaurador (Cinqüenta Porcento de chance) — mas você não saberá até esfregá-lo em alguma coisa e ver as flores começarem a brotar.

O tônico capilar pode funcionar de forma diferente em personagens diferentes. Num ele pode produzir uma barba cerrada ou cobrir sua cabeça de cabelo; noutro ele pode induzir um crescimento descontrolado de cabelo, escondendo completamente a vítima debaixo de uma avalanche de cabelo. Este cabelo irá dificultar a movimentação da vítima até ela Cair. Faça um teste dos Cinquenta Porcento para ver o que acontece cada vez que algúem usa o restaurador capilar.

Se o cabelo estiver atrapalhando a diversão, o Diretor poderá dizer que ele caiu ou que o personagem tropeçou no cabelo e Caiu; o personagem voltará à ação, completamente glabro depois de três minutos.

Improvise

Se você não estiver disposto a trapacear para recuperar o controle, deixe que os jogadores continuem fazendo o que eles quiserem. Eles estão se divertindo e é isso o que importa. (E pense que — se seus jogadores não chegaram a passar da primeira cena que você havia planejado, você sempre poderá tentar usar a mesma história no próximo jogo.)

Claro que para poder fazer isso você terá de inventar as coisas à medida que for avançando na história. (Por sorte, você tem a Regra dos Cinqüenta Porcento para ajudá-lo). Quanto mais você conhece desenho animado mais fácil será improvisar. Assista quantos desenhos você puder. Lembre as piadas que o fizeram rir e use-as da próxima vez que jogar Toon. Lembre as armadilhas e os discursos que os personagens usam para salivar os outros e os incorpore ao seu jogo.

Escrevendo Desenhos Animados

Assistir a um monte de desenhos animados fará com que seja mais fácil improvisar quando você estiver dirigindo um desenho; ajudará também no processo de escrever suas próprias aventuras. Formule-os de acordo com os que você assiste na televisão. Veja a seguir uma lista dos tipos mais comuns de desenho animado:

1. Dois ou mais personagens lutam por um tesouro, uma garota, um rapaz ou algum outro tipo de prêmio.
2. Um personagem persegue outro — um caçador aproxima-se silenciosamente de sua vítima, ou um detetive persegue um ladrão, ou um espião persegue algum pobre inocente.
3. Vários personagens trabalham em conjunto para chegar a um único objetivo.
4. "Comédias de Situação" onde dois ou mais personagens são simplesmente colocados numa situação especial na qual eles passam algum tempo arranjando confusão.

Tenha em mente que você tem todo o espaço e tempo do mundo à sua disposição — você pode ambientar as aventuras no Espaço Sideral, na Idade da Pedra, ou em qualquer outro lugar.

Em geral, os desenhos animados que funcionam melhor no Toon, os que são mais fáceis de serem recriados, são aqueles nos quais os vários jogadores trabalham juntos com um objetivo específico em comum. (Claro que não existe nenhuma razão pela qual eles devam trabalhar juntos...) Mas não aceite nossa palavra nesta questão. Tente escrever vários cenários de Toon e veja quais funcionam melhor para você.

Para ajudá-lo a iniciar o trabalho incluimos neste livro várias mini-aventuras que você pode usar como ponto de partida. Além disso, o capítulo 10, o Gerador de Aventuras de Toon ajuda-lo-á a criar uma aventura completa simplesmente jogando os dados. Divirta-se.

Como Ser Um Ótimo Jogador

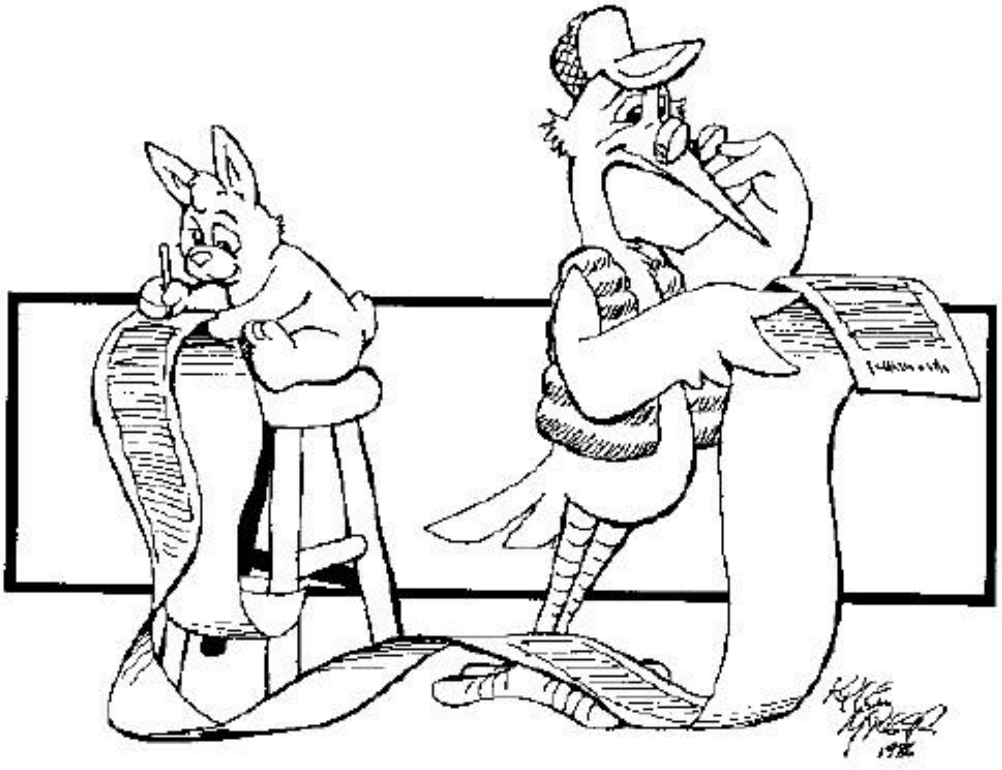
Grande parte dos conselhos que servem para os Diretores de Animação em Toon, servem também para os jogadores. Os jogadores também têm que ser capazes de improvisar. Isto significa ter a cabeça cheia de situações cartunescas prontas para serem usadas. Os jogadores deveriam conhecer as regras tão bem

quanto o Diretor, desta forma a ação se desenrolaria com uma boa velocidade. Avalie antes o que seu personagem pode ou não fazer. Planeje algumas armadilhas, gags e falas que seu personagem poderia querer vir a usar, antes de se sentar para jogar. Em outras palavras, complete a personalidade de seu personagem de modo que as ações se tornem automáticas. As Crenças & Objetivos são um bom ponto de partida mas elas deveriam ser apenas um começo. Conheça seu personagem. (Se você é um principiante em roleplaying games pode ser que você queira recriar seus personagens favoritos de desenho animado, aqueles sobre os quais você já sabe tudo.) Lembre-se apenas que você não quer ter de pensar "Que é que meu personagem faria agora ..." Você precisa estar pensando da mesma forma que seu personagem desde a apresentação dos créditos até a cena final.

A Cena Final

Um jogo de Toon pode durar entre 20 minutos e três horas, dependendo do número de jogadores e da aventura que está sendo jogada. Existem duas maneiras de se terminar o jogo e fica a cargo do Diretor escolher de que forma uma determinada aventura irá terminar.

A primeira maneira é simplesmente jogar até os jogadores alcançarem o objetivo da aventura, seja ele qual for. Nas Olimpíadas Animadas, o objetivo era vencer o campeonato e a cena final tinha o vencedor dirigindo o carro que havia ganho como prêmio. Se escolher jogar desta forma, então você, como Diretor, terá de ajudar os jogadores de vez em quando. Dê dicas, use coincidências de desenhos animados ou o que for preciso para garantir que eles alcancem o objetivo — de alguma forma.



A segunda maneira de terminar o jogo é impondo um limite ao tempo de jogo. Digamos 20 minutos por jogador no caso de um curta metragem, ou 30 minutos por jogador se se tratar de um longa metragem. Olhe para o relógio antes de começar ... e quando o tempo tiver se esgotado, ele terá se esgotado. Aí cada jogador terá direito a uma ação para fazer alguma coisa que seja um bom final. O(s) jogador(es) que conseguir(em) criar um final divertido ganhará(ão) um Ponto de Trama a mais. Claro que se os jogadores não tiverem alcançado seu objetivo, nenhum Ponto de Trama será dado pelo "sucesso." Mas se tiver uma boa parte da aventura ainda por jogar, você poderia simplesmente dizer "Continua na próxima semana!"

E agora, vamos às aventuras!

Restaurador Tapitilar (e Solvente Tapitilar)

O Restaurador Tapitilar, é óbvio, é um tônico especial que funciona apenas em coelhos. Uma simples gota restaurará todos os pontos de vida perdidos pelo coelho. Ele é completamente inútil em outras espécies. (Mas se alguém beber um vidro inteiro, se transformará num coelho até a próxima vez que ele Cair.)

O Solvente Tapitilar, por outro lado, é um veneno letal para os coelhos. Uma simples gota é capaz de fazer um coelho Cair. O simples fato de mostrar um vidro fará um coelho fugir (como os vampiros fogem do alho). O solvente é completamente inócuo para as outras espécies.

Pílulas de Inteligência

Quando engolidas, elas aumentam um ponto no atributo Astúcia (e em todas as perícias de Astúcia)do personagem para cada pílula engolida até um máximo de seis. Todos os personagens que tentarem aumentar sua Astúcia até ela ter um valor maior do que 6, verão que ela diminuirá instantaneamente para 1. (A lição aqui é que você nunca deve ser ganancioso.) O Diretor deverá jogar dois dados. O resultado será o número de ações até o efeito desaparecer. Se o personagem Cair, o efeito terá desaparecido quando ele voltar.

Fórmula do Médico e o Monstro

Ela transforma os personagens em monstros horrorosos. (Ou, se eles já forem horrorosos, ela poderá transformá-los em belezas delirantes.) Todos os personagens que assistirem a uma transformação ficarão aterrorizados — e Estupefatos. Nenhum dos atributos ou perícias do personagem modificado será afetado, mas os personagens maldosos tornar-se-ão bons e aqueles que eram bons ficarão maus. O efeito durará enquanto o Diretor assim o desejar e os personagens poderão sofrer várias alterações nas duas direções mesmo que eles tenham tomado apenas um gole. (V. a página 100 para mais detalhes e variações.)

Capítulo 7:

As Aventuras

Você encontrará a seguir uma série de aventuras com todo tipo de ação, que foram incluídas neste livro para ajudá-lo a começar a jogar Toon. No futuro, você vai querer escrever suas próprias aventuras, mas esta tarefa ficará mais fácil se você tiver jogado estas antes.

Todas as aventuras começam com uma Duração esperada, uma sugestão de Elenco e uma breve discussão do Local (onde a aventura se desenrola), as Circunstâncias e o Objetivo disso tudo.

Depois existe uma discussão detalhada da Trama da aventura que termina sempre com um Grand Finale — da forma que os desenhos animados terminam — e algumas dicas de como distribuir os Pontos de Trama.

O Que Dizer Para os Jogadores

Os jogadores não devem ler o texto da aventura antes dela começar. Isso estragaria tudo.

O Diretor deve ler a aventura toda com muito cuidado. As informações sobre o Elenco — os papéis que o Diretor vai representar — devem ser uma surpresa para os jogadores. As informações sobre Local e Circunstâncias que não estiverem marcadas especificamente como Secretas podem ser reveladas antes da aventura começar, ou tão logo os jogadores perguntem alguma coisa sobre o assunto, o que o Diretor preferir.

O Diretor deveria contar aos jogadores o Objetivo da Aventura logo no início. Pode acontecer de haver algumas notas secretas para o Diretor nesta parte da aventura. Não as revele.

As informações sobre a Trama e tudo o que estiver marcado como Secreto só deve ser revelado na hora certa. Alguns segredos não devem ser revelados nunca — eles são dicas para ajudar o Diretor a deixar a aventura mais divertida, mas os jogadores não precisam saber disso.

O Grand Finale, e a maneira de ganhar os Pontos de Trama, são os segredos mais importantes. Não diga nada aos jogadores sobre as alternativas de final ou sobre as coisas que eles deveriam fazer para ganhar os Pontos de Trama, nem depois que a aventura terminar. Afinal de contas, pode ser que você queira jogá-la outra vez no futuro...

Agora, até que enfim, está na hora do Toon! Divirta-se!

Curta Metragem:

A Volta das Olimpíadas Animadas

Roteiro de Warren Spector

A Olimpíada Animada é uma aventura simples — mas ela não tem necessariamente que ser assim. Um Diretor mais experiente seria capaz de acrescentar muita coisa a esta pequena competição. Embora ela tenha sido criada para ser jogada apenas com as regras básicas, não existe nenhum motivo para que ela não possa ser jogada usando todas as regras e todas as perícias.

O Diretor pode acrescentar mais NPCs — como, por exemplo, juízes parciais, um camelô bem-falante vendendo Alfinetes de Gravata Oficiais das Olimpíadas Animadas e um membro da audiência que está sempre no caminho dos outros. Invente-os — faça desenhos representando-os — divirta-se.

Mais Eventos

Alguns bons eventos que poderiam ser acrescentados na aventura seriam competições de levantamento de peso (usando a perícia Erguer Coisas Pesadas); salto com vara (usando a perícia Salto — ou Prestidigitação para roubar a vara de seus oponentes na vez deles saltarem); Ciclismo (como a corrida a pé, mas usando a perícia Condução); ou qualquer outra coisa que você quiser.

Complicações na Trama

Talvez os Irmãos Cara-de-Mau queiram roubar a renda dos jogos. Talvez o gorila gigante tenha escapado do zoológico junto com os macacos. Talvez o Dr. Parafuzuszoltusz (v. pág. 100) tenha construído um Atleta Robô de Múltiplas Finalidades para entrar na competição. Quem sabe?

Curta Metragem:

O Último dos Mo... ...cucos

Roteiro de Kyle Miller

Elenco

O Diretor de Animação e até três jogadores. Os jogadores podem representar os personagens que eles quiserem; eles podem trabalhar como uma equipe ou de forma independente.

O Diretor fará o papel de Johnathan T. Muggsworth, um sujeito rico que começa a aventura e seu mordomo Jeeves.

O Diretor representará também o Pássaro Mocuco, cuja função principal é não ser capturado. Ele pode também se deixar capturar para mais tarde trocar de posição com seus captores. O Diretor faz também o papel de Simião Cipó, o homem da selva e sua companheira a srta. Simião Cipó; um macaco gigantesco e dois tigres — um velho e desdentado e o outro, com a mesma aparência que o anterior, mas que é na verdade uma fera engolidora de personagens de desenhos animados.

Local

Os personagens começam a aventura em Qualqueirópolis. Durante o desenrolar da aventura eles viajarão pela selva africana.

Na África, os personagens encontrarão uma grande variedade de terrenos — algumas colinas, uma parte plana, uma parte aberta, mas no geral uma selva muito densa. Há também montes de cipós para se balançar ou preparar armadilhas. Há também matacões para jogar sobre os outros.

Circunstâncias

O zilionário filantropo Johnathan T. Muggsworth ofereceu uma recompensa de um bilhão de dólares para quem conseguir voltar da África com o Pássaro Mocuco, o último éspecime de sua raça. O mundo todo fica excitado com a notícia. Será que existe um explorador corajoso o suficiente, forte o suficiente e estúpido o suficiente para tentar levar a melhor sobre o Pássaro Mocuco?

Objetivo da Aventura

Os jogadores precisam voltar da África com o Pássaro Mocuco. Isso vai ser difícil — o Mocuco é um osso duro de roer.

Segredo: Os personagens podem alcançar seu objetivo de duas maneiras diferentes. Eles podem fazer o Pássaro Mocuco Cair, para poderem amarrá-lo e trazê-lo de volta como prisioneiro. Isto vai ser difícil. A perícia Luta e armas serão de pouca utilidade. Será melhor usar a cabeça do que os músculos quando eles forem lidar com o Mocuco. Armadilhas, Lábia e muita artimanha serão muito mais eficientes. Alguns tipos de artimanha que podem dar resultado: o prodígio Hipnotismo, ou descobrir quais são as Crenças & Objetivos do Pássaro Mocuco e fazer uso disto.

Trama

Johnathan T. Muggsworth vive em Qualqueróp olis da mesma forma que os personagens. Um dia, aparecem cartazes na cidade toda falando sobre o Mocuco e a recompensa que Muggsworth está oferecendo para quem conseguir trazê-lo vivo. Os jogadores devem ir à casa de Muggsworth para se habilitar a receber a recompensa. Eles sabem como chegar à casa de Muggsworth sem problemas.

A Casa de Muggsworth

Muggsworth vive numa mansão suntuosa nos arredores de Qualqueróp olis. Quando chegarem, os personagens serão recebidos na porta por Jeeves, o mordomo. Jeeves será polido mas muito desdenhoso. Ele os conduzirá a uma sala de espera. Quando todos os personagens tiverem chegado, Muggsworth entrará na sala e contará tudo o que ele sabe sobre o Mocuco.

Infelizmente ele não sabe muita coisa. Os Mocucos são tão raros que ele nunca viu nenhum. Ele não sabe nem qual a sua aparência. Não existe nenhuma fotografia de um Mocuco. Ele ouviu dizer que os Mocucos são ferozes, extremamente fortes e carnívoros. Muggsworth não sabe mais nada sobre a ave, a não ser que supõe-se que exista um vivendo na África.

Na Selva Africana para ser mais preciso.

Quando os personagens estiverem prontos para partir Jeeves sairá da cozinha da mansão e dará um pacote magnificamente embrulhado a cada um deles — "Provisões para a viagem" — para ser aberto quando eles chegarem à África.

Segredo: Os jogadores devem ser lembrados dos pacotes logo que eles chegarem à África. Quando os abrirem, eles descobrirão que os pacotes contêm apenas uma lata de refrigerante e uma banana. Faça os jogadores dizerem o que eles estão fazendo com sua decepcionante refeição ... se, por acaso, alguém guardar a banana, ela poderá ser útil mais tarde.

Na Selva Africana

Os jogadores terão que viajar para a África (que, é claro, fica Fora da Cidade) para encontrar o Mocuco. Quando chegarem lá, eles terão que superar alguns obstáculos até chegar à Selva Africana. Desnecessário dizer que haverá placas indicando o caminho. Se errarem o caminho, eles acabarão na Estepe Africana que não é o lugar certo e terão que voltar para trás. Os jogadores que atuarem com lógica dirão "Em que direção a

Jeeves, o Mordomo

Descrição: Jeeves é apenas um mordomo. Ele se parece com um mordomo e age como um mordomo.

Crenças & Objetivos: Jeeves é sempre polido não importa o quanto ele seja provocado. No entanto, às vezes ele se permite um sorriso condescendente.

Pontos de Vida: 2

Muque: 1
- Derrubar Portas: 2
- Escalada: 2
- Luta: 2
- Erguer Coisas Pesadas: 2
- Arremesso: 2

Zip: 6
- Esquiva: 6
- Condução: 6
- Disparar Arma: 6
- Salto: 6
- Cavalgar: 6
- Corrida: 6
- Natação: 6

Astúcia: 5
- Esconder/Achar Escondido: 5
- Identificar Coisas Perigosas: 9
- Leitura: 9
- Resistir à Lábia: 9
- Visão/Audição/Olfato: 5
- Armar/Desarmar Armadilha: 5
- Achar/Cobrir Pistas: 5

Caradura: 1
- Lábia: 2
- Passar/Detectar Coisas de Má Qualidade: 9
- Prestidigitação: 2
- Esgueirar: 2

Johnattan T. Muggsworth

Descição: Um homem velho e rico. Ele se veste de forma imaculada e tem cabelos e bigode brancos.

Crenças & Objetivos: Muggsworth é um colecionador. Ele está sempre atrás da coisa mais rara do mundo. Depois que consegue aquilo que ele acreditava ser a coisa mais rara do mundo, ele perde o interesse nela — como alguma coisa pode ser a mais rara do mundo, se ele possui um exemplar? No início deste desenho animado, ele está convencido de que o Pássaro Macuco é a coisa mais rara do mundo.

Pontos de Vida: 10

Muque: 1
- Derrubar Portas: 2
- Escalada: 2
- Luta: 2
- Erguer Coisas Pesadas: 2
- Arremesso: 2

Zip: 1
- Esquiva: 2
- Condução: 2
- Disparar Arma: 2
- Salto: 2
- Cavalgar: 2
- Corrida: 2
- Natação: 2

Astúcia: 6
- Esconder/Acahar Escondido: 6
- Identificar Coisas Perigosas: 6
- Leitura: 8
- Resistir à Lábia: 8
- Visão/Audição/Olfato: 6
- Armar/Desarmar Armadilha: 6
- Seguir/Cobrir Pistas: 6

Caradura: 5
- Lábia: 7
- Passar/Detectar Coisas de Má Qualidade: 6
- Prestidigitação: 5
- Esgueirar: 5

floresta parece mais densa?”

Existe um grande número de maneiras dos jogadores encontrarem o Mocuco. Aqueles que pensarem em fazer um teste de Seguir Pistas encontrarão rastros do Mocuco sem nenhum problema. O Mocuco tem tanta auto-confiança que ele não se dá ao trabalho de cobrir sua pista (que pela aparência poderiam ter sido rastros deixados por uma galinha gigante.) Além disso, qualquer personagem que fizer um teste de Visão/Audição/Olfato ouvirá um cacarejo monstruoso ao longe. Tanto a pista quanto o som podem ser seguidos até a toca do Mocuco.

Se ficarem andando muito tempo pela selva, os personagens acabarão tendo os encontros descritos a seguir. Mas o Diretor pode deixá-los algum tempo preocupados pelo fato de estarem perdidos, enquanto andam em círculos. (Um Diretor esperto poderia colocar algumas armadilhas pelo caminho para animar um pouco a história e, com uma descrição divertida das andanças de um grupo de aventureiros andando em círculos, pode manter o pessoal rindo.) Mais cedo ou mais tarde, até mesmo o personagem mais estúpido acabará encontrando pistas que o levarão ao Mocuco.

Um Encontro com Simião Cipó

Primeiro, os exploradores encontrarão Simião Cipó, o Homem das Selvas — que berrará com força e que aparecerá no meio deles vindo das árvores e os derrubará para os lados como pinos de boliche (sem causar dano). Simião Cipó insistirá para que todos eles saiam da selva imediatamente. Se eles se recusarem, Simião Cipó dará um berro rouco e um macaco imenso aparecerá. No entanto, a primeira ação do macaco será dar uma pancada em Simião Cipó que o fará Cair instantaneamente.

Existe uma chance do macaco gigante voltar sua atenção para os personagens depois de ter surrado o Homem das Selvas. Faça um teste de Cinqüenta Porcento. No caso de um resultado entre 1 e 3 ele ataca. Somente uma banana ou alguma coisa incrivelmente inteligente conseguirá acalmá-lo. Se o resultado estiver entre 4 e 6, ele ignorará os personagens e sumirá de cena.

Nenhum destes dois personagens será de alguma valia para achar o Mocuco. Mesmo que quisesse, Simião Cipó é burro demais para dar alguma sugestão útil. O macaco não fala — trata-se de um gorila “de verdade.”

Tigre, Tigre

Depois de encontrarem Simião Cipó, os personagens darão de cara com um tigre adormecido. O tigre está muito magro — como se não comesse há muito tempo.

Este tigre, na verdade, é muito velho e não tem dentes. Se for atacado ele dará um pouco de trabalho, mas não muito. Depois de dominarem o tigre, os personagens poderão pedir-lhe informações. O personagem que lhe oferecer alguma comida macia ou for bem sucedido num teste de Lábia, terá ganho um amigo para o resto da vida. O tigre mostrar-lhes-á alegremente a direção de onde fica a toca do Mocuco e responderá a todas as perguntas que ele puder.

O tigre dirá aos personagens que o Mocuco é uma criatura pequena, completamente inofensiva, vegetariana, etc... Se os personagens pedirem para o tigre acompanhá-lo, ele gritará “Não, não, qualquer coisa menos isso!” Ele não se juntará à expedição de maneira alguma a menos que seja arrastado, ainda assim dando pontapés e gritando.

Com ou sem a ajuda do tigre, os personagens continuarão em direção à toca do Mocuco. Depois de algum tempo eles toparão com um outro tigre esquelético, completamente idêntico ao tigre que eles encontraram anteriormente.

Este tigre é mau, feroz e está morto de fome. Ele atacará qualquer coisa que se mexa. É possível que os personagens consigam passar pelo tigre sem que ele perceba, se Esgueirando. Se o tigre avistar os personagens, eles terão que lidar com o problema de alguma forma. Se todos os personagens Caírem ou fugirem, o tigre vestirá um avental, colocará velas na mesa e preparará sua vítima para o jantar — neste momento Simião Cipó, que vinha pulando de árvore em árvore, deixará escapar o cipó que estava segurando e cairá sobre o tigre. Tanto o Homem das Selvas quanto o tigre Cairão e os personagens poderão fugir.

Placas de Perigo

Os personagens acabarão encontrando uma placa que diz (depois de um sucesso num teste de Leitura) "Último Mocuco, por aqui". Depois de encontrar um destes sinais (não há necessidade de teste), os personagens tropeçarão em pegadas frescas de galinha. As pegadas têm 30 centímetros de comprimento e vários centímetros de profundidade (funda o suficiente para um personagem do tamanho de um camundongo cair dentro dela e ter de escalá-la para poder sair). Pouco tempo depois de achar as pegadas, os personagens ouvirão um cacarejo horroroso, som que somente uma galinha gigantesca seria capaz de produzir. O som vem de perto.

Não, Ele de Novo Não!

Depois que os personagens estiverem completamente ensurdecidos, Simião Cipó aparecerá de novo, exatamente como da última vez. Ele derrubará todos os personagens e depois insistirá para eles saírem da selva. Ele começará a berrar de novo, mas parará bem a tempo. O Diretor deveria fazer o grito de um homem-macaco que se afasta rapidamente e aos poucos se transforma num chiado assustado.

Se os personagens o atacarem, o Homem das Selvas responderá ao ataque — debilmente — durante alguns turnos. Logo que seu número de pontos de vida estiver reduzido a dois (ou menos), a srta. Simião Cipó aparecerá e tentará chicotear os personagens se referindo a eles o tempo todo com palavras obcenas. Depois ela sairá arrastando seu companheiro pela orelha.

Se os personagens optarem por falar com Simião Cipó desta vez, eles descobrirão que ele é completamente ingênuo — seu nível de habilidade em Resistir à Lábia é desprezível. Ele não será de muita ajuda, por ser tão estúpido, mas seguirá qualquer pessoa que for bem sucedida num teste de Lábia e fará tudo que os personagens disserem para ele fazer, até sua companheira aparecer para livrá-lo de alguma encrenca. A srta.. Simião Cipó será difícil de convencer com a Lábia — seu nível de habilidade em Resistir à Lábia é muito bom.

Simião Cipó, o Homem das Selvas

Descrição: Simião Cipó é um ser humano (bem, quer dizer...). Ele usa uma tanga de pele de leopardo e vive pulando de árvore em árvore dando gritos roucos com toda a força de seus pulmões. Ele parece ser temível mas é na verdade um chorão.

Crenças & Objetivos: Simião Cipó acredita que ele é o dono da selva e todos os estranhos devem ser tratados com severidade.

Pontos de Vida: 9

Muque: 2
- Derrubar Portas: 2
- Escalada: 6
- Luta: 4
- Erguer Coisas Pesadas: 2
- Arremesso: 2

Zip: 4
- Esquiva: 4
- Condução: 4
- Disparar Arma: 4
- Salto: 6
- Cavalgar: 4
- Corrida: 6
- Natação: 6

Astúcia: 2
- Esconder/Achar Escondido: 4
- Identificar Coisas Perigosas: 2
- Leitura: 2
- Resistir à Lábia: 2
- Visão/Audição/Olfato: 4
- Armar/Desarmar Armadilha: 2
- Seguir/Cobrir Pistas: 8

Caradura: 5
- Lábia: 5
- Passar/Detectar Coisas de Má Qualidade: 5
- Prestidigitação: 5
- Esgueirar: 5

Srta. Simião Cipó

Descrição: Srta. Simião Cipó também é humana (aliás, p'ra valer). Ela usa roupas feitas de pele de leopardo.
Crenças & Objetivos: A única coisa que ela quer é proteger seu companheiro (e ele bem que precisa!).
Pontos de Vida: 9

Muque: 5
- Derrubar Portas: 5
- Escalada: 8
- Luta: 7
- Erguer Coisas Pesadas: 5
- Arremesso: 7

Zip: 5
- Esquiva: 5
- Condução: 5
- Disparar Arma: 5
- Salto: 7
- Cavalgar: 5
- Corrida: 8
- Natação: 5

Astúcia: 5
- Esconder/Achar Escondido: 9
- Identificar Coisas Perigosas: 5
- Leitura: 5
- Resistir à Lábia: 9
- Visão/Audição/Olfato: 7
- Armar/Desarmar Armadilha: 5
- Seguir/Cobrir Pistas: 8

Caradura: 6
- Lábia: 6
- Passar/Detectar Coisas de Má Qualidade: 6
- Prestidigitação: 6
- Esgueirar: 6

Oh, Oh, Ossos

Nossos poderosos caçadores acabarão chegando à clareira e encontrando a toca do Mocuco. O Mocuco vive numa grande caverna na base de um penhasco.

Para chegar à entrada da caverna (ou à base do penhasco), os personagens terão primeiro que cruzar uma pilha imensa de ossos que cobre toda a clareira. "Será que estes são os restos dos outros caçadores de Mocuco?" diz o Diretor numa voz portentosa. Cada um dos exploradores encontrará ossos de espécimes pertencentes à sua própria raça.

Existem três armadilhas escondidas entres os ossos. O Diretor de Animação deve jogar os dados e consultar três vezes a tabela de Armadilhas Aleatórias (pág. 201) antes de permitir que os personagens entrem na caverna ou escalem o penhasco.

Os personagens ouvirão o cacarejar do Mocuco dentro da caverna. Eles terão que entrar na caverna para pegá-lo, pois ele não sairá de lá sozinho, não importa quanto barulho os personagens façam.

Na Toca do Mocuco

A toca do Mocuco é iluminada com tochas presas na parede. Não existe nenhuma mobília — só montes de ossos espalhados por todos os lados — e mais duas armadilhas (escolhidas aleatoriamente na tabela). Depois que os personagens encontrarem as armadilhas, a caverna se alargará e se abrirá numa caverna muito maior. Lá os personagens encontrarão o Mocuco.

O Mocuco se parecerá com um gigantesco periquito inflado. Ele tem três metros de altura e é rosa-choque. Eles o encontrarão deitado numa cama de penas lendo um exemplar muito manuseado de Guerra e Paz.

O Mocuco é incrivelmente inteligente, imensamente forte, alarmantemente rápido e dolorosamente abusado. Ele também tem perícias e prodígios com níveis que se aproximam dos super-heróis. Ele é difícil de se acertar, por isso os personagens terão que ser furtivos e preparar algum tipo de armadilha para ele.

O Grand Finale

Se os personagens não conseguirem apanhar o Mocuco e o tempo estiver acabando, o Diretor poderá deixar o Mocuco apanhá-los. O desenho poderá terminar com os personagens numa jaula do maior zoológico da selva africana, com uma cara triste entre as barras enquanto o Mocuco vende entradas.

Se conseguirem fazer o Mocuco Cair (ou o Mocuco se deixar capturar, ou os personagens conseguirem convencê-lo a fazer o que eles querem usando a Lábia ou o Hipnotismo), os personagens poderão amarrá-lo e levá-lo de volta para o sr. Muggsworth. O zilionário filantropo ficará mais do que feliz em lhes dar a recompensa. Depois que o Pássaro Mocuco for oficialmente seu, Muggsworth ficará algum tempo admirando-o e depois o libertará. (Ele só queria ver como ele era.)

O Mocuco arrancará o dinheiro da recompensa das mãos dos personagens e fugirá voando e cacarejando alegremente contra o sol que se põe. O que fácil vem, fácil vai!

Pontos de Trama

O Diretor deveria dar dois Pontos de Trama para cada personagem envolvido, se eles tiverem conseguido capturar o Mocuco. Cada personagem que tiver participado da vitória sobre o Simião Cipó, o Homem das Selvas, do gorila gigante, ou do tigre feroz, deverá ganhar um ponto. Subtraia um ponto se eles tiverem feito a srta. Simião Cipó ou o velho tigre Cair.

O Pássaro Mocuco

Descrição: O Pássaro Mocuco é uma grande (3 metros de altura) ave rosa-choque que se parece com um imenso periquito inflado. Ele tem asas pequenas mas é capaz de voar como uma águia. Ele cacareja — como se fosse uma galinha gigante. Ele também é capaz de falar e não usa nenhuma espécie de roupa.

Crenças & Objetivos: O Mocuco só quer ser deixado em paz. Ele gosta de armadilhas e tem um senso de humor irritante. Ele dá um boi para não entrar numa briga, mas se entrar ele dará uma boiada para não sair.

Pontos de Vida: 11

Muque: 6
- Derrubar Portas: 9
- Escalada: 6
- Luta: 9
- Erguer Coisas Pesadas: 9
- Arremesso: 9

Zip: 4
- Esquiva: 7
- Condução: 4
- Disparar Arma: 4
- Salto: 6
- Cavalgar: 4
- Corrida: 7
- Natação: 4

Astúcia: 6
- Esconder/Achar Escondido: 6
- Identificar Coisas Perigosas: 8
- Leitura: 6
- Resistir à Lábia: 6
- Visão/Audição/Olfato: 9
- Armar/Desarmar Armadilha: 6
- Achar Escondido: 7
- Seguir/Cobrir Pistas: 6

Caradura: 5
- Lábia: 5
- Passar/Detectar Coisas de Má Qualidade: 5
- Prestidigitação: 5
- Esgueirar: 5

Prodígios:
- Voar: 9
- Força Incrível: 6

O Tigre Velho

Descrição: Um tigre velho, magricela e banguela que mal consegue andar, quanto mais lutar. Ele sabe falar e pode fornecer informações aos jogadores.

Crenças & Objetivos: Ele é velho demais para se preocupar com Crenças & Objetivos. Ele só quer ser deixado em paz.

Pontos de Vida: 7

Muque: 1
- Derrubar Portas: 2
- Escalada: 2
- Luta: 4
- Erguer Coisas Pesadas: 2
- Arremesso: 2

Zip: 1
- Esquiva: 3
- Condução: 2
- Disparar Arma: 2
- Salto: 2
- Cavalgar: 2
- Corrida: 4
- Natação: 2

Astúcia: 6
- Esconder/Achar Escondido: 6
- Identificar Coisas Perigosas: 6
- Leitura: 6
- Resistir à Lábia: 6
- Visão/Audição/Olfato: 6
- Armar/Desarmar Armadilhas: 6
- Seguir/Cobrir Pistas: 6

Caradura: 2
- Lábia: 2
- Passar/Detectar Coisas de Má Qualidade: 2
- Prestidigitação: 2
- Esgueirar: 2

O Tigre Feroz

Descrição: Este é um tigre muito mau e muito faminto que por acaso se parece muito com o velho tigre esquelético com quem os personagens haviam encontrado antes. Este tigre não fala. Ele só ataca.

Crenças & Objetivos: Qualquer coisa que se mexe é comida. Come qualquer coisa que se mova.

Pontos de Vida: 11

Muque: 6
- Derrubar Portas: 6
- Escalada: 6
- Luta: 8
- Erguer Coisas Pesadas: NA
- Arremesso: NA

Zip: 6
- Esquiva: 7
- Condução: NA
- Disparar Arma: NA
- Salto: 8
- Cavalgar: NA
- Corrida: 9
- Natação: 6

Astúcia: 1
- Esconder/Achar Escondido: 6
- Identificar Coisas Perigosas: 2
- Leitura: 6
- Resistir à Lábia: 9
- Visão/Audição/Olfato: 8
- Armar/Desarmar Armadilhas: NA
- Seguir/Cobrir Pistas: 6

Caradura: 6
- Lábia: NA
- Passar/Detectar Coisas de Má Qualidade: 6
- Prestidigitação: NA
- Esgueirar: 9

Gorila

Descrição: O maior gorila do mundo.

Crenças & Objetivos: Pisotear o Simião Cipó.Talvez pisar mais alguém de vez em quando, só para mostrar os dentes.

Pontos de Vida: 12

Muque: 6
- Derrubar Portas: 9
- Escalada: 9
- Luta: 9
- Erguer Coisas Pesadas: 9
- Arremesso: 9

Zip: 3
- Esquiva: 3
- Condução: NA
- Disparar Arma: NA
- Salto: 3
- Cavalgar: NA
- Corrida: 6
- Natação: 5

Astúcia: 1
- Esconder/Achar Escondido: 2
- Identificar Coisas Perigosas: 2
- Leitura: NA
- Resistir à Lábia: NA
- Visão/Audição/Olfato: 5
- Armar/Desarmar Armadilha: NA
- Seguir/Cobrir Pistas: 4

Caradura: 6
- Lábia: NA
- Passar/Detectar Coisas de Má Qualidade: 6
- Prestidigitação: NA
- Esgueirar: 6

Mais Mocucos

O Pássaro Mocuco é o último de sua espécie. Bom, mais ou menos. Na verdade, ainda existe um monte de Mocucos. Tem gente que acha que ainda existem Mocucos demais — alto, baixo, forte, esquelético, azul, verde e até xadrez. E cada um deles é o último de sua espécie — o problema é que existem muitos tipos de Mocucos.

As Crenças & Objetivos de um Mocuco são se divertir, fugir do tédio, fazer travessuras e incomodar aqueles que o incomodam. Ele não tem o menor respeito pela autoridade, muito pouco bom senso e muito raramente pensa na conseqüência de suas ações — em outras palavras, é muito parecido com seus jogadores de Toon.

Todos os Mocucos têm pequenas peculiaridades de personalidade que os tornam únicos. Eles podem ser supersticiosos, sovinas, pregadores de peças ou comediantes. O que funciona com um Mocuco não necessariamente funciona com um outro.

As aventuras com Mocucos funcionam melhor quando os jogadores ocupam cargos de responsabilidade. O comportamento impulsivo dos Mocucos os colocará em conflito com seus astros. Um Mocuco criminoso tentará roubar aquele banco no velho oeste onde os jogadores trabalham como guardas. O Mocuco será o vizinho mais barulhento no prédio de apartamento onde eles moram. Os jogadores que trabalharem com um Mocuco descobrirão que ele está trabalhando também — para tornar suas vidas mais difícil.

O Sititante (Outro Mocuco)

Descrição: Uma ave amarela com um metro de altura, um bico enorme e um pescoço comprido e fino. O Mocuco veste-se à moda do oeste americano e usa um chapéu muito surrado, difícil de identificar. Ele tem a voz aguda e fala rápido. É muito supersticioso. Ele tem um banjo e um suprimento ilimitado de armas de fogo.

Crenças & Objetivos: Fazer travessuras e se divertir. Violência? Nunca. Já um trotezinho...

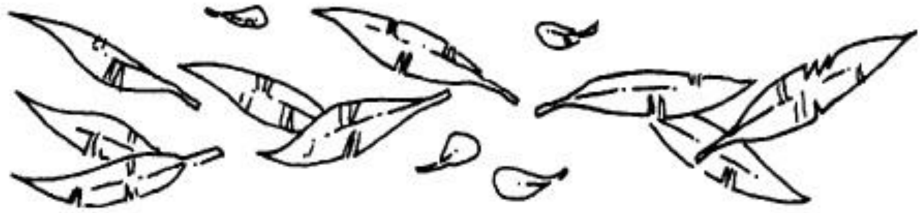
Pontos de Vida: 9

Muque: 2
- Derrubar Portas: 2
- Escalada: 5
- Luta: 6
- Erguer Coisas Pesadas: 6
- Arremesso: 7

Zip: 5
- Esquiva: 8
- Condução: 5
- Disparar Arma: 7
- Salto: 5
- Cavalgar: 7
- Corrida: 9
- Natação: 5

Astúcia: 6
- Esconder/Achar Escondido: 7
- Identificar Coisas Perigosas: 8
- Leitura: 6
- Resistir à Lábia: 8
- Visão/Audição/Olfato: 8
- Armar/Desarmar Armadilha: 9
- Seguir/Cobrir Pistas: 9

Caradura: 6
- Lábia: 6
- Passar/Detectar Coisas de Má Qualidade: 8
- Prestidigitação: 9
- Esgueirar: 7



Veja a seguir alguns novos Mocucos, cada um deles, o último de sua espécie.

José del Mocuco: Ele assalta bancos, rouba cavalos, tira doce das crianças e toma guitarras alheias para si. José é uma espécie de Robin Hood da fronteira mexicana que rouba dos ricos e dá 20% para os pobres. José tem sempre um provérbio pitoresco para cada situação. Este bandido adorável entra nas cidadezinhas galopando, com os revólveres brilhando no sol e seus capangas gritando selvagemente.

Vovô Mocuco: Um velho sitiante que dá muito valor ao seu modo de vida. Ele normalmente estará em seu barraco Fora da Cidade quando os jogadores chegarem com a ordem de despejo. O velho rabugento provavelmente responderá com um tiro de sua espingarda de caça ou com uma de suas invenções geniais: chantili comprimido, minas terrestres de goma de mascar ou as pequenas bombas de fumaça ambulantes.

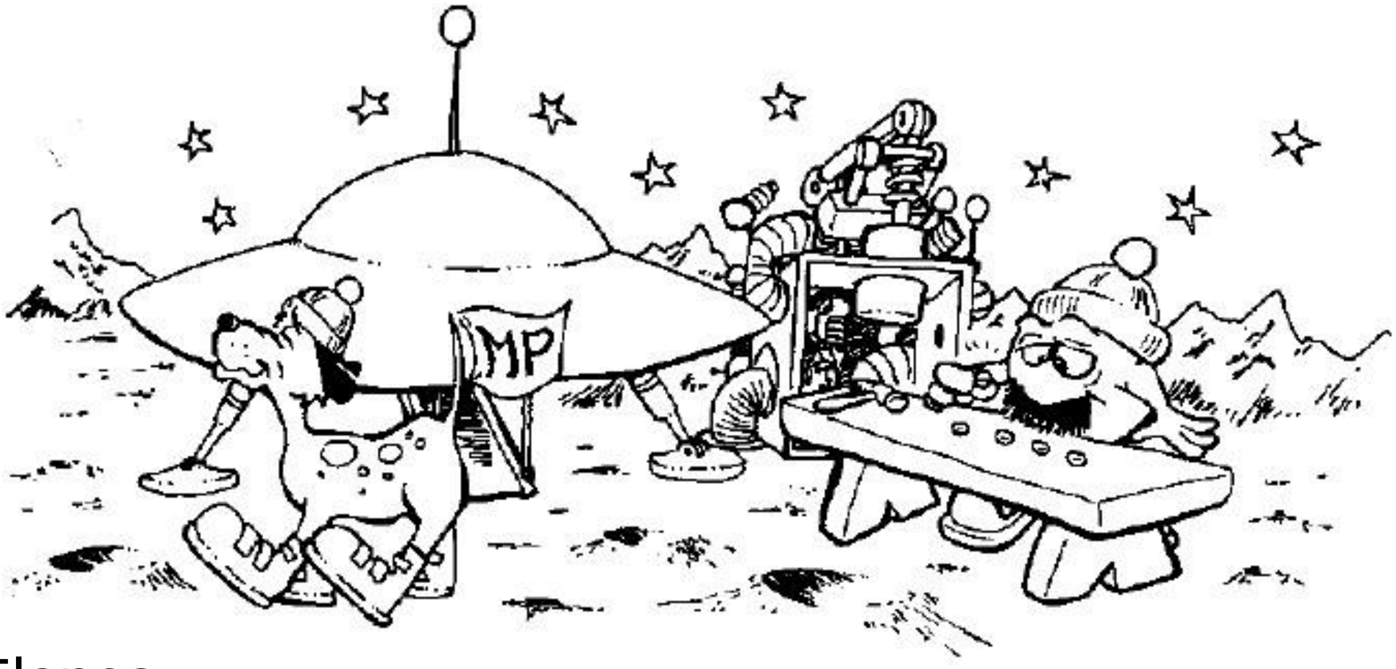
Pierre de la Mocuco: Um garimpeiro desprezível em busca do ouro dos Mocucos no Yukon. Pierre é um notório grileiro, atirador de bolas de neve, amedrontador de viúvas e provocador de animais. Ele se sente feliz com a desgraça dos outros. Os jogadores podem ser garimpeiros que tiveram seu filão usurpado por Pierre e seus capangas infames, os ursos polares. Quem derrotar Pierre terá a gratidão eterna dos garimpeiros do mundo todo.

O Mocuco Barrigudo de Papo Amarelo e Pescoço Listrado : Esta ave é muita parecida com seus primos Mocucos no que toca à maneira de se divertir (às custas dos outros) mas o barrigudo do papo amarelo não poupa esforços para se fazer notar — ele é um canastrão. Os observadores de pássaros que estiverem tentando dar uma boa olhada nesta ave rara com seus binóculos verão olhos injetados olhando em sua direção. O fotógrafo que quiser uma foto da paisagem, encontrará o Mocuco fazendo caretas para a câmera em todas as chapas. Onde quer que exista uma audiência, lá estará o Mocuco barrigudo de papo amarelo e pescoço listrado.

Curta Metragem:

SAPOs Fora de Órbita

Roteiro de Warren Spector



Elenco

O Diretor de Animação e até quatro personagens. Os jogadores podem escolher o personagem que eles quiserem, mas todos eles se conhecem e trabalham juntos — os pares de Inimigos Naturais devem ser evitados ou ignorados.

Os personagens receberão trajes espaciais cor-de-rosa, chapéu de aviador de couro cor-de-rosa e capacetes em forma de bolha de plástico transparente para poderem respirar no Espaço Sideral.

O Diretor fará o papel dos homenzinhos verdes e do cachorro púrpura de Marte.

Local

Os personagens começarão numa base militar em Qualqueropolis, serão levados de caminhão até a Base Espacial Fora da Cidade e acabarão na Lua. (A Lua, é claro, é feita de vários tipos de queijo.)

Circunstâncias

Todos os personagens trabalham para o Serviço Aeroespacial de Patrulhamento Organizado ou abreviadamente S.A.P.O. Eles foram escolhidos para fazer uma viagem à Lua. Parece que os cientistas da Terra descobriram evidências de algum tipo de atividade desconhecida por lá.

O Marciano

Descrição: O marciano é um homenzinho verde com um metro de altura. Ele tem um bigode espetado e usa tênis.
Crenças & Objetivos: Os terráqueos são seres inferiores que devem ser desintegrados. Marte precisa conquistar a Terra.
Pontos de Vida: 10

Muque: 6
- Derrubar Portas: 6
- Escalada: 6
- Luta: 6
- Erguer Coisas Pesadas: 6
- Arremesso: 6

Zip: 3
- Esquiva: 3
- Condução: 3
- Disparar Arma: 3
- Salto: 3
- Cavalgar: 3
- Corrida: 3
- Natação: 3

Astúcia: 4
- Esconder/Achar Escondido: 4
- Identificar Coisas Perigosas: 4
- Leitura: 7
- Resistir à Lábia: 7
- Visão/Audição/Olfato: 7
- Armar/Desarmar Armadilha: 4
- Seguir/Cobrir Pistas: 4

Caradura: 2
- Lábia: 2
- Passar/Detectar Coisas de Má Qualidade: 2
- Prestidigitação: 2
- Esgueirar: 2

Prodígios
- Hipnotismo: 5
- Teleporte: 5

Objetivo da Aventura

Os personagens terão de investigar a atividade misteriosa na Lua. Se a atividade parecer perigosa, eles deverão pôr um fim nela. Depois eles deverão voltar para a Terra e escrever um relatório.

A Trama

Os personagens serão levados de caminhão da base militar de Qualquerópolis até a rampa de lançamentos localizada Fora da Cidade. Lá eles serão içados até o céu por um guindaste. O nariz do foguete se abrirá. Os personagens se espremerão pela passagem estreita e apertarão os cintos das cadeiras de aceleração.

Viagem à Lua

O foguete será disparado e voará com piloto automático por algum tempo — o suficiente para os astronautas serem achatados contra seus assentos. Depois, antes dos personagens terem de tempo de realizar uma ação, o piloto automático falhará. Um dos personagens terá de ser bem sucedido num teste de Condução para conseguir aterrissar em segurança na Lua.

No caso de uma aterragem desastrosa, o Diretor deverá jogar dois dados para avaliar o dano sofrido. A nave ficará inutilizada depois de perder mais de 9 Pontos de Vida. (O número de Pontos de Vida que a nave tem poderá vir a ser importante se ela for atacada pelas forças encontradas na Lua.)

A queda deixará os personagens ilhados a menos que eles sejam capazes de consertar a nave ou de achar uma outra maneira de voltar para casa. (Será necessário um sucesso num teste de Armar Armadilha — com 4 adicionado ao resultado — para consertar a nave.) Cada personagem sofrerá 1 ponto de dano devido ao acidente.

Na Superfície da Lua

Depois de aterrissar (ou cair), os personagens verão um disco voador guardado por um cão púrpura marciano. Eles verão também um canhão de raios gigantesco. Em frente ao disco há um homenzinho verde montando um aparelho estranho. Trata-se de um mecanismo complicado que parece culminar numa espécie de desentupidor de pia. No momento, a máquina não está ligada. O marciano tem uma caixa com todo tipo de ferramenta (inclusive um martelo). Existe na mesa também uma fileira de pequenos comprimidos. Eles são verdes — no tom exato de um marciano, na verdade — e existem cinco deles.

O marciano ignorará a presença dos personagens a menos que alguém se dirija diretamente a ele ou ele seja provocado pois ele acredita que o cão de guarda é capaz de cuidar de qualquer intruso. Apesar de desconfiar profundamente dos terráqueos, um sucesso num teste de Lábia daria aos personagens a chance de se aproximar da máquina e até mesmo tentar trabalhar junto com o marciano. No entanto, se for provocado, o marciano puxará sua arma de raios (2D pontos de dano) e atirará contra o ofensor.

Qualquer personagem que vier a Cair devido ao dano causado pela arma de raio do marciano será desintegrado. Aquele personagem não se recuperará automaticamente. Em vez disso, o marciano falará para si mesmo em voz alta, “Acho que seria melhor recompor aquele terráqueo para eu poder descobrir o que está acontecendo”. Depois ele irá até o disco-voador e usará o sistema de recomposição (veja a pág. 73). O personagem desintegrado reaparecerá. Como o marciano estará esperando que o terráqueo ficará onde está para ser questionado, o personagem recomposto poderá correr, lutar ou fazer qualquer outra coisa. Se o

Diretor gostar da idéia, isto poderá acontecer mais de uma vez.

Lembre-se que o marciano é capaz de se teleportar. Ele não mostrará esta habilidade de cara — mas esperará para pegar os personagens de surpresa. Exemplo: se eles tentarem correr e tomar seu disco voador, ele aparecerá na frente deles.

Os Pequenos Comprimidos Verdes

Os personagens não sabem, mas cada uma daquelas cinco pílulas que estão em cima da mesa é um marciano idêntico ao primeiro, comprimido. Cada um deles têm sua arma de raios que também causa 2D pontos de dano. Os comprimidos se transformarão instantaneamente em marcianos quando forem atingidos pelo desentupidor de pia da máquina que está sobre a mesa. No entanto, qualquer choque brusco terá o mesmo resultado. Se os SAPOs arremessarem as pílulas ou deixarem-nas cair, elas se transformarão em marcianos. E, se os personagens conseguirem quebrar ou roubar a máquina do marciano, ele simplesmente apanhará o martelo e atingirá um dos comprimidos com ele, libertando um de seus compatriotas.

Os marcianos duplicata são exatamente iguais ao original com uma única exceção. Se o marciano original Cair, ele voltará depois de três minutos como qualquer personagem normal. Mas, se um marciano duplicata Cair, ele voltará a ser uma pílula verde. Claro que um golpe brusco o libertará novamente.

Qualquer personagem que engolir um destes comprimidos se transformará num marciano durante cinco ações (adotando as Crenças & Objetivos de um marciano — Destruir todos os terráqueos — durante aquele período). Depois de cinco ações, ele ou ela voltará ao normal e a pílula verde estará no Bolso Traseiro do terráqueo. É impossível destruir os comprimidos.

A Engenhoca Marciana

A engenhoca que está em cima da mesa é a forma "correta" de tirar um marciano de dentro do comprimido. (Qualquer outra coisa funciona, mas os marcianos são muito organizados e querem fazer tudo direitinho.) Se os personagens conseguirem deixá-lo realmente irritado, ou derem trabalho a seu cachorro, o marciano pegará uma das pílulas verdes e a colocará debaixo do desentupidor de pias. Quando ele apertar o botão de liga-desliga, o desentupidor entrará em ação transformando o comprimido num marciano. Infelizmente, não existe espaço suficiente dentro da máquina para um marciano. A engenhoca se quebrará — o primeiro marciano passará a consertar a máquina enquanto o segundo persegue os personagens.

Outra vez, um sucesso num teste de Lábia acalmará os marcianos e permitirá que os personagens se aproximem e consertem a máquina. Se um personagem tentar ajudar os marcianos a consertar sua máquina, ele precisará de um sucesso num teste de Armar/Desarmar Armadilhas para consertá-la corretamente. Os marcianos mostrarão sua gratidão tentando forçar o personagem que consertou a máquina a entrar dentro dela, para ser comprimido e levado de volta a Marte. Uma falha no teste de Armar/Desarmar Armadilhas deixará os marcianos enfurecidos. Um deles começará a disparar sua arma de raios contra os personagens que "ajudaram" enquanto o outro pega o martelo que está sobre a mesa e começa a criar mais marcianos.

Pode ser que algum personagem tente enganar os marcianos e consertar sua máquina incorretamente. Neste caso, um sucesso num teste de Armar/Desarmar Armadilhas iria modificar a máquina fazendo com que ela sugue o marciano mais próximo e o comprima transformando-o numa pílula. (Uma falha no teste fará com que a máquina sugue o personagem e o comprima.) Todos os personagens comprimidos poderão ser recompostos com um golpe de martelo.

O Cachorro Marciano

Descrição: Um cachorro de aparência normal que caminha sobre as quatro patas. Ele não fala, resmunga. Ele tem o pelo púrpura.

Crenças & Objetivos: Proteger a espaçonave. Proteger seu mestre.

Pontos de Vida: 11

Muque: 5
- Derrubar Porta: 5
- Escalada: 5
- Luta: 7
- Erguer Coisas Pesadas: NA
- Arremesso: NA

Zip: 2
- Esquiva: 5
- Condução: NA
- Disparar Arma: NA
- Salto: 7
- Cavalgar: NA
- Corrida: 5
- Natação: 2

Astúcia: 2
- Esconder/Achar Escondido: 5
- Identificar Coisas Perigosas: 3
- Leitura: NA
- Resistir à Lábia: NA
- Visão/Audição/Olfato: 7
- Armar/Desarmar Armadilha: NA
- Seguir/Cobrir Pistas: 7

Caradura: 5
- Lábia: NA
- Passar/Detectar Coisas de Má Qualidade: NA
- Prestidigitação: NA
- Esgueirar: 6

Prodígios
- Teleporte: 8

O Queijo Lunar

Os marcianos descobriram que o queijo lunar tem efeitos estranhos em quem o come. Eles estão levando uma certa quantidade de volta para Marte para estudos posteriores. O disco-voador está totalmente lotado de queijo.

Os efeitos do queijo variam de acordo com a parte da lua de onde veio o queijo e de quem o come. Se alguém comer um pedaço, mesmo que seja um pedaço minúsculo, o Diretor deverá jogar um dado e consultar a tabela a seguir.

Tabela de Efeitos do Queijo

1. O personagem encolhe instantaneamente até ficar do tamanho de um camundongo. Seu Peso, Perícias, Prodígios e Atributos permanecem inalterados.
2. Um dos Atributos do personagem (à escolha do mestre) é aumentado para 6 até o final da aventura. O nível de habilidade em todas as perícias relacionadas com aquele Atributo também aumenta o mesmo número de pontos, até um máximo de 9.
3. O personagem ganha a habilidade de ler a mente do marciano. Ele não saberá o que o marciano vai fazer em seguida, mas ele sabe que o marciano planeja invadir a Terra, sabe como dirigir o disco voador (sem ter de fazer um teste de habilidade) e como funcionam a arma de raios, o reintegrador e a máquina de comprimidos.
4. O personagem fica com o dobro do tamanho. O Peso dobra mas os Atributos, as Perícias e os Prodígios permanecem inalterados. Seu traje espacial esticará de modo a acomodar o corpo maior — ele é feito com um Novo Plástico Miraculoso Maravilhoso. O único efeito real é que o personagem passará a ocupar mais espaço e provavelmente baterá a cabeça um monte de vezes e sofrerá um ponto de dano toda vez que tentar passar por uma porta.
5. O personagem incha e fica incrivelmente gordo. Seu peso fica multiplicado por quatro até o fim da aventura. O valor do Atributo Zip diminui imediatamente para 2 e o nível de habilidade em todas as perícias relacionadas com Zip diminui o mesmo número de pontos. Agora ele será capaz de ficar quicando na Lua como uma bola de praia viva. Se cair em cima alguém ou alguma coisa (sendo bem sucedido num teste de Arremesso), ele causa 1D+3 pontos de dano (a menos que o alvo seja bem sucedido num teste de Esquiva).
6. O personagem fica incrivelmente magro — seu peso diminui para 25% do que era originalmente até o final da aventura. Agora ficou mais difícil de vê-lo e atingi-lo, por isso seus níveis de habilidade em Esquiva e Esgueirar-se aumentam para 9. Ele agora terá que fazer um monte de testes de Erguer Coisas Pesadas (porque muito mais coisas serão pesadas se comparadas com ele). Os Atributos, as Perícias (além daquelas já mencionadas) e os Prodígios não são afetados.

O Canhão de Raios Gigante

Esta arma desintegra qualquer coisa contra a qual ela é apontada — um personagem, uma espaçonave, um planeta ou qualquer outra coisa. Não é necessário nenhum esforço, pensamento ou teste para descobrir como dispará-la.

O que os personagens não sabem é que o canhão ainda não está completo — está faltando uma pequena parte. Será necessário um exame meticuloso da arma (e um sucesso num teste de Visão/Audição/Olfato) para descobrir a falta da peça. Sem a peça (que pode ser conseguida no disco voador do marciano) o tiro sairá pela culatra causando 2 pontos de dano em quem a disparou.

Se a parte faltante for encontrada e colocada em seu lugar, o canhão passará a funcionar corretamente. Se for apontado contra alguém ou alguma coisa e depois disparado (faça um teste de Disparar Arma), ele começará a chacoalhar, zumbir, assobiar e se lamentar. O cano se encolherá e de repente voltará a seu tamanho normal. O canhão cuspirá uma bala enorme que se lançará com uma velocidade incrível na direção do alvo. Quando estiver a poucos centímetros do alvo, a bala enorme parará no ar. A ponta se desparafusará e cairá no chão e uma arma de raios minúscula aparecerá. A arma de raios desintegrará o alvo.

Se o alvo for um personagem, ele será desintegrado instantaneamente a menos que ele seja bem sucedido num teste de Esquiva. Se o alvo for uma espaçonave, jogue três dados para avaliar a quantidade de dano causada. Se o canhão for apontado contra um planeta (a Terra ou a Lua), tudo o que sobrará do planeta será uma lasca à qual os personagens poderão ficar agarrados enquanto esperam por socorro.

Se os personagens tiverem a idéia, eles poderão entrar no canhão e dispará-lo em direção à Terra, voltando assim para casa, sem sofrer nenhum dano no processo. (Eles terão de falhar num teste de Astúcia para mostrar que são estúpidos demais para perceber que a idéia não deveria funcionar, para poder levar isto adiante.)

O Disco Voador e o Cão de Guarda Púrpura

O disco-voador marciano é redondo, tem um teto em forma de bolha e mantém-se em pé sobre três pernas longas e finas. Existe uma rampa que vai da superfície da Lua até o interior da nave. Ele é capaz de transportar até seis personagens médios.

Fora da nave há um cão de guarda púrpura — não muito brilhante mas extremamente devotado a seu mestre marciano. Todo personagem que se aproximar do disco terá de se haver com o cão de guarda, ou se Esgueirar. O cão de guarda é capaz de se teleportar como seu mestre.

Dentro do disco existe uma infinidade de botões. O Diretor deveria aplicar a Regra dos Cinqüenta Porcento para todos os personagens que saírem apertando os botões do disco-voador. Se o resultado estiver entre 1 e 3, o personagem terá conseguido fazer o disco decolar (tivesse sido esta a intenção do personagem ou não), prensando todo mundo que está dentro do disco contra o chão. Um sucesso num teste de Condução permitirá que o disco seja pilotado sem dificuldade. Esta é a maneira mais fácil de voltar à Terra se o foguete foi danificado.

Se o resultado estiver entre 4 e 6, nada acontecerá — ou, se o disco estava no ar e o personagem não estava sendo bem sucedido nos testes de Condução, os foguetes serão desligados e o disco mergulhará novamente em direção à superfície da Lua. Todo mundo que estiver dentro do disco baterá com a cabeça no teto e perderá 1D Pontos de Vida .

O disco voador está cheio de queijo da Lua, de todos os tipos, escavados pelo marciano. Dentro do disco voador os personagens encontrarão a peça que está faltando no canhão. Os personagens terão de ser bem sucedidos num teste de Achar Escondido para notar o painel em uma das paredes da nave. Se o encontrarem, eles poderão abri-lo e encontrarão a pecinha. Ela é cilíndrica e tem um pequeno desentupidor de pia na parte superior.

Se o desentupidor de pia (que é na verdade o gatilho) for empurrado, a peça se

transformará num pequeno (mas poderoso) foguete, capaz de erguer um personagem de tamanho e peso médios do solo — e enviá-lo numa viagem sem rumo. Um sucesso num teste de Condução permitirá que o jogador controle o foguete. Caso contrário, ele descreverá um círculo e atingirá o solo num ponto próximo ao disco voador desligando-se e causando 1D pontos de dano.

Se alguém conseguir um sucesso num teste de Condução, o foguete poderá ser conduzido para qualquer lugar (inclusive de volta à Terra.) Mas um segundo empurrão no desentupidor de pia desligará o foguete. (Se o personagem estiver no ar quando o foguete desligar, 1D pontos de dano pela queda.)

O Sistema de Recomposição

No disco-voador existe também um “sistema de recomposição,” um aparelho capaz de restaurar instantaneamente qualquer coisa desintegrada pela arma ou pelo canhão de raios do marciano. O sistema de recomposição não é portátil. Ele se parece com um computador. Se o personagem digitar o nome de alguma coisa no teclado, aquela coisa será recomposta. O terminal de vídeo mostrará a mensagem “PROCESSO DE RECOMPOSIÇÃO INICIADO.” Se o nome de alguma coisa for digitado antes dela ser desintegrada, o terminal de vídeo mostrará a mensagem “OBJETO AINDA NÃO DESINTEGRADO.”

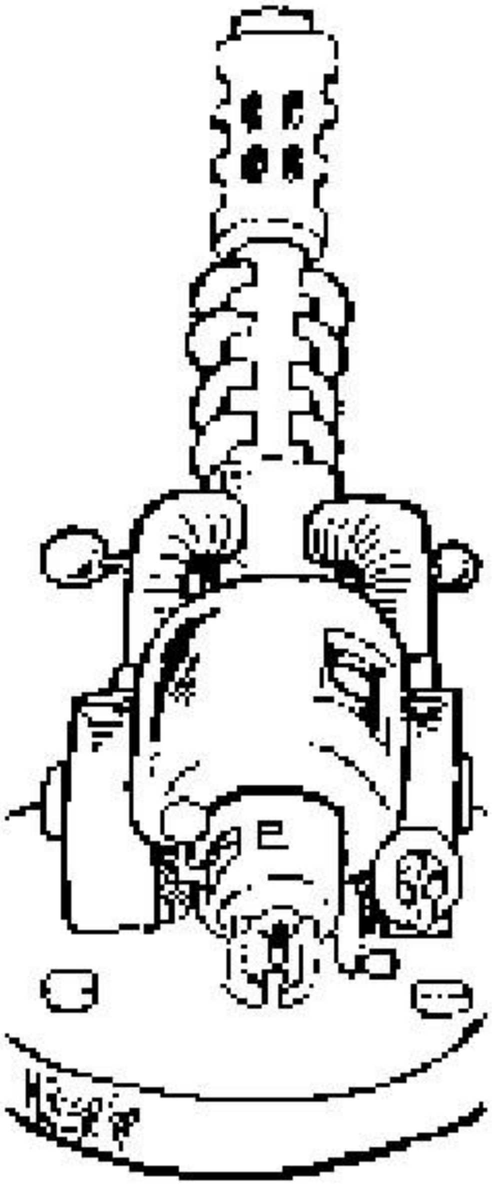
Os jogadores podem descobrir o Sistema de Recomposição de várias formas. Um sucesso num teste de Astúcia resolveria o problema. Um sucesso num teste de Leitura permitiria que eles entendessem o manual de instruções marciano. Eles poderiam descobrir sozinhos simplesmente pelas mensagens de vídeo. Ou eles poderiam se esconder no disco e ver o marciano usando o sistema de recomposição.

O Grand Finale

Se os valentes S.A.P.Os não forem capazes de lidar com os marcianos e o Diretor não tiver mais tempo, um final possível seria os marcianos alinharem os terráqueos em frente de um pelotão armado com armas de raio. No entanto, a tradição marciana manda que o pelotão de fuzilamento tenha os olhos vendados — de modo que eles desintegrarão uns aos outros deixando os personagens em completa segurança.

No entanto, os jogadores deveriam ser capazes de derrotar os marcianos sem nenhuma ajuda especial do Diretor. A maneira mais fácil de pôr um fim no plano dos marcianos é desintegrar o homenzinho verde e seu cão (junto com todas as duplicatas de marciano que possam aparecer). Os marcianos desintegrados não voltarão ao jogo. (Eles serão recompostos em Marte.) Outra possibilidade é destruir o canhão de raios e a nave marciana deixando-os encalhados e indefesos. Uma outra possibilidade seria usar a perícia Armar/Desarmar Armadilha para sabotar o disco voador. Depois os marcianos poderiam ser presos dentro dele e despachados para algum lugar desconhecido do Espaço Sideral.

Se os personagens não forem capazes de voltar para a Terra, o Diretor poderá pensar numa aventura de continuação envolvendo uma missão de resgate, uma segunda onda de invasores marcianos investigando o desaparecimento de seu camarada ou uma viagem a Marte.



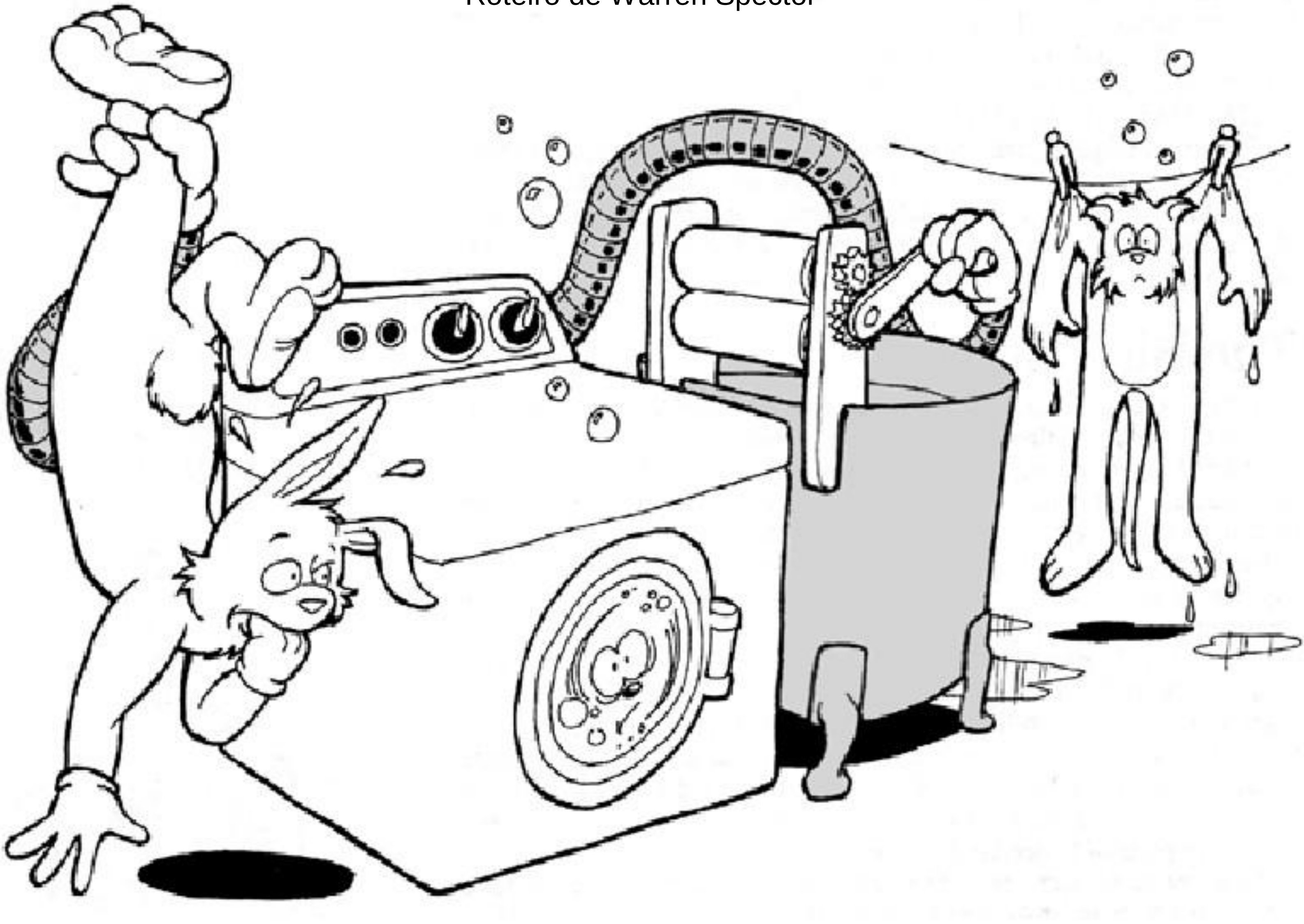
Pontos de Trama

Todo jogador que fizer o marciano ou seu cão Cair ganhará um Ponto de Trama. Qualquer jogador que desintegrar o disco voador marciano ganha um Ponto de Trama. O jogador que disparar o canhão de raios e desintegrar a Terra ou a Lua perderá um Ponto de Trama. O jogador que engolir um marciano comprimido ganhará um Ponto de Trama para cada terráqueo que ele fizer Cair.

Longa Metragem:

A Casa Ideal

Roteiro de Warren Spector



Elenco

O Diretor de Animação e até três jogadores. Os jogadores podem escolher qualquer tipo de personagem. Os pares de Inimigos Naturais funcionam particularmente bem neste cenário. O Diretor representa os robôs, o guarda-noturno e todas as engenhocas que existem na casa.

Local

A aventura se desenrola num canteiro de obras Fora da Cidade.

Circunstâncias

O inverno está chegando. Os personagens ouviram dizer que um novo modelo de casa acabou de ser construído. Este parece o lugar perfeito para passar os frios meses de inverno.

Segredo: Esta não é uma casa comum — ela é na verdade uma amostra de uma casa futurista, completamente automatizada e robotizada. Ele ainda não está completamente terminada. Quase nada está funcionando direito e o simples fato de se entrar pela porta da frente pode ser muito perigoso.

Objetivo da Aventura

Existem duas maneiras de conduzir esta aventura. A primeira é fazê-lo sem nenhum objetivo real. Os jogadores podem simplesmente ser jogados dentro da casa e abandonados à própria sorte. No final do período previsto, o jogo termina e os Pontos de Trama são distribuídos.

Outra alternativa é conduzir a aventura como uma competição implacável. A idéia é tomar posse exclusiva da casa. Isto será conseguido quando um dos personagens fizer todos os outros Caírem. (Se isto parece ser muito rápido, você pode exigir que o vencedor faça cada um dos outros Cair duas vezes.) No momento em que um dos personagens fizer todos os outros Caírem, a aventura termina e os Pontos de Trama são distribuídos.

A Trama

A Cerca e o Portão

A área está fechada por uma cerca de arame de três metros de altura. A cerca está eletrificada. Se for tocada, ela causará 1D pontos de dano e produzirá o chiado de carne sendo frita.

Depois que souberem que a cerca está eletrificada, os jogadores poderão passar por cima dela com um sucesso num teste de Escalada. (O Diretor deve adicionar 3 ao resultado conseguido nos dados — é duro escalar uma cerca eletrificada — e jogar o dado para avaliar qual o dano que a cerca causa no escalador.) Um tiro com qualquer tipo de arma abrirá um buraco na cerca (o tamanho do buraco dependerá do tamanho da arma que foi usada). Um personagem do tamanho de um camundongo pode simplesmente passar pelo espaço entre os arames. Pode-se também cavar um túnel por baixo da cerca sem sofrer nenhum dano.

Se fizerem um teste de Visão/Audição/Olfato, os jogadores descobrirão um portão parecido com uma cancela de estrada de ferro, vigiado por um vigia velho e sonolento chamado Mateus “Meganha” O’Rourke.

O’Rourke pode ser gordo e sonolento, mas ele não está disposto a deixar ninguém entrar no canteiro de obras sem uma boa luta. Ele é teimoso e muito difícil de convencer com Lábia, por isso será difícil de evitar uma luta se os jogadores se decidirem a usar o portão. Ele tem um chaveiro pendurado na cinta. Uma destas chaves abre as portas da única casa do condomínio que já está pronta.

Se for derrotado, o vigia sairá em perseguição aos personagens dentro da casa. Ele pode reaparecer sempre que o Diretor quiser provocar algum problema. Mas a probabilidade dos robôs que existem dentro da casa atacarem-no é igual à probabilidade deles atacarem qualquer pessoa.

Me Deixa Entrar! Me Deixa Entrar!

Depois que conseguirem passar pelo vigia ou pela cerca, os jogadores descobrirão que a maioria das casas ainda não está pronta. Apenas uma parece estar pronta. Existe um cartaz em cada um dos lados da casa. Ele está escrito com letras decorati-

Matheus “Meganha” O’Rourke

Descrição: Meganha O’Rourke é um guarda-noturno. Ele é gordo, lento e não muito brilhante mas é extremamente amigável a não ser que ele ache que você é um criminoso. Ele usa um uniforme policial velho e surrado e sempre carrega consigo um revólver (que causa 1D+2 pontos de dano).

Crenças & Objetivos: Os criminosos precisam ser pegos e punidos. As criancinhas e os animais precisam ser protegidos. Um trabalho tem que ser bem feito ou então não se deve fazê-lo.

Pontos de Vida: 12

Muque: 4
- Derrubar Portas: 11
- Escalada: 4
- Luta: 10
- Erguer Coisas Pesadas: 4
- Arremesso: 4

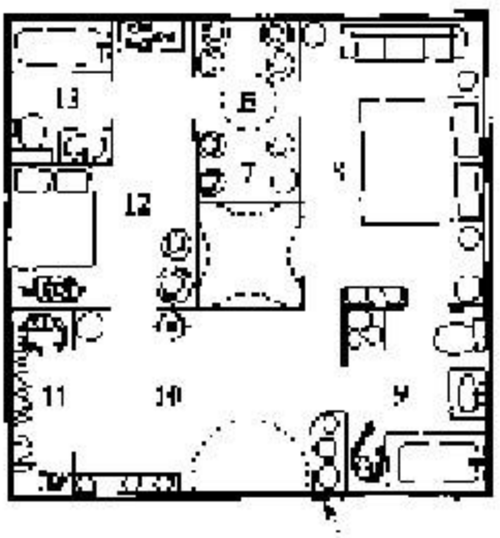
Zip: 1
- Esquiva: 2
- Condução: 2
- Disparar Arma: 5
- Salto: 2
- Cavalgar: 2
- Corrida: 2
- Natação: 2

Astúcia: 2
- Esconder/Achar Escondido: 2
- Identificar Coisas Perigosas: 7
- Leitura: 2
- Resistir à Lábia: 9
- Visão/Audição/Olfato: 7
- Armar/Desarmar Armadilha: 2
- Seguir/Cobrir Pistas: 2

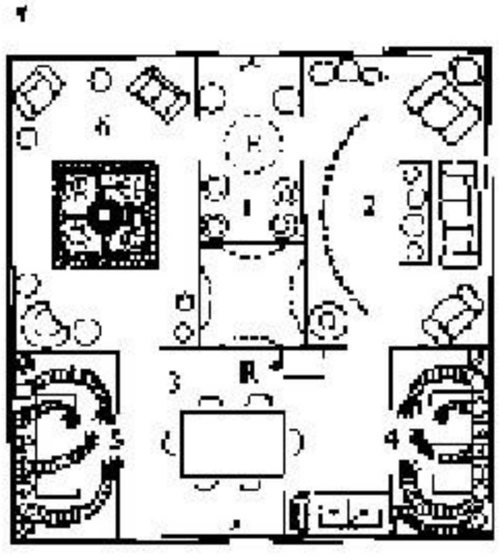
Caradura: 2
- Lábia: 2
- Passar/Detectar Coisas de Má Qualidade: 2
- Prestidigitação: 2
- Esgueirar: 2

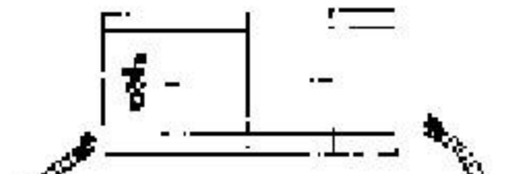
A Casa

E = Elevador
R = Refrigerador
NAR = Núcleo de Armazenamento de Robôs
1 = Vestíbulo
2 = Sala de Vídeo
3 = Cozinha
4 = Lavanderia
5 = Máquina de Lavar Louça
6 = Sala de Som
7 = Vestíbulo do 2º andar
8 = Dormitório
9 = Banheiro
10 = Dormitório do Patrão
11 = Closet
12 = Dormitório do Júnior
13 = Banheiro do Júnior



Primeiro Andar Segundo Andar





Quadra de Tênis

vas e é difícil de ler. O cartaz diz “Casa do Futuro” e em letras menores “completamente automatizada.” Será preciso fazer um teste de Leitura para conseguir entender o que está escrito no cartaz. Se for bem sucedido, o texto será entendido. No caso de um fracasso o personagem pensará que o sinal diz “Sua Casa no Futuro!”

A porta da frente está trancada. (Se tiverem as chaves de O’Rourke, eles não terão problemas para entrar. Se não tiverem as chaves, eles terão que ser bem sucedidos num teste de Derrubar Portas para conseguir passar.) Nenhuma das janelas está trancada.

Na coluna lateral à esquerda, existe um mapa da casa que deve ser usado pelo Diretor depois que os personagens entrarem na casa. O Diretor de Animação não deve dar o mapa para os jogadores, mas ele pode ir desenhando um novo à medida que eles vão descobrindo os vários cômodos.

Ao olhar pelas janelas, os visitantes verão o que for apropriado. Na cozinha eles verão um peru sendo assado, na sala de vídeo eles verão uma lareira acesa, na sala de música eles verão uma vitrola automática brilhando e ouvirão o som de uma orquestra no estilo dos anos 50 e assim por diante.

Botão, Botão, Quem é Que Está Com o Botão?

Existe um painel com botões próximo a cada uma das portas, dentro e fora da casa. Não há necessidade de nenhum teste para avistar estes painéis — eles têm um monte de botões pequenos. Infelizmente, nenhum destes botões têm escrito nele qual sua função, pelo fato da casa não estar ainda pronta. Há, no entanto, um grande botão vermelho no qual existe alguma coisa escrita.

Os jogadores terão que ser bem sucedidos num teste de Leitura para entender os caracteres impressos por computador e descobrir que o texto diz o seguinte “NÃO TOQUE NESTE BOTÃO EM NENHUMA CIRCUNSTÂNCIA!!!!” Este botão faz com que a casa se dobre até se transformar numa pequena mala 007, para poder ser mudada de lugar com facilidade. O personagem que for apanhado dentro da casa quando ela se dobrar Cairá automaticamente e ficará preso na mala com a cabeça, braços, pernas e rabo (ou qualquer outra coisa) projetando-se para fora. Depois que o botão tiver sido apertado, só um personagem com o prodígio Velocidade Incrível, ou um jogador que tenha uma idéia realmente brilhante, será capaz de sair da casa antes dela encolher.

Existe um botão vermelho similar do lado de fora da mala-casa. (Ele sempre estará ao alcance de pelo menos um dos personagens que ficou preso na mala.) Apertar o botão fará com que a casa se expanda novamente, deixando os personagens dentro da Núcleo Central de Armazenamentode Robôs. Depois que o botão tiver sido apertado, somente um personagem com o prodígio Velocidade Incrível, ou um jogador que tenha uma idéia realmente brilhante, será capaz de sair da casa antes dela encolher.

Núcleo de Armazenamento de Robôs

Se o botão vermelho for apertado — encolhendo a casa — e depois apertado novamente — devolvendo-a ao tamanho normal — todos os personagens que estavam dentro da casa voltarão ao jogo dentro do Núcleo Central de Armazenamento de Robôs. Lá eles se verão cercados de robôs, todos zumbindo impacientes, cumprindo seu dever, indo de encontro uns aos outros. Existe uma porta trancada em cada uma das quatro paredes desta sala.

Para poder sair, os intrusos terão que derrubar uma porta (existe uma em cada parede da sala), ou esperar até um robô sair da sala e tentar segui-lo. Os robôs entram e saem regularmente, portanto os personagens não terão que passar muito tempo dentro do NCAR. Os robôs que estiverem saindo do Núcleo ignorarão os intrusos a menos que eles os ataquem ou quebrem alguma coisa da casa.

Pode Olhar, Mas Não Mexa em Nada!

Os jogadores podem olhar a casa à vontade. Eles podem perseguir uns aos outros quanto quiserem. Mas, se eles quebrarem um vaso (e existem vários em cada uma das salas), tocarem no peru que está sendo preparado na cozinha, deitarem numa das camas ... eles estarão encrencados. Se um dos personagens quebrar um vaso, além dos robôs de limpeza e segurança que aparecerão, soará um alarme barulhento. (Se os personagens ainda não tiverem cuidado de O'Rourke, ele ouvirá o alarme e virá ver o que está acontecendo, três ações depois do alarme ter disparado.)

A Casa

Existem vasos valiosíssimos espalhados pela casa toda. Jogue um dado toda vez que um jogador entra correndo num cômodo — e a qualquer hora que você achar interessante. Se o resultado estiver entre 1 e 3, o jogador terá quebrado um vaso e o robô de limpeza passará apressadamente recolhendo os cacos — e também o personagem que fez o estrago.

Os personagens que forem sovinas, ordeiros ou simplesmente delicados deverão ficar muito contrariados toda vez que um vaso destes é quebrado e poderão ganhar um Ponto de Trama por salvarem um.

Sala 1: Vestíbulo do Andar Térreo

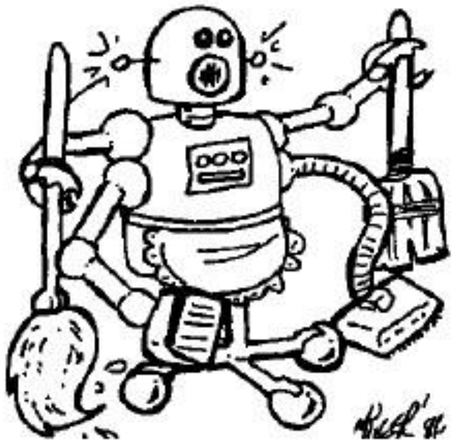
Existem vasos nos quatro cantos (valiosíssimos, é claro). No meio do vestíbulo existe a plataforma de um elevador.

A plataforma do elevador ainda está sendo construída. Jogue um dado toda vez que um personagem entrar no vestíbulo. Se o resultado estiver entre 1 e 3, a plataforma o catapultará para o primeiro andar. Se o resultado for igual a 4, 5 ou 6, nada acontecerá. Se a vítima for catapultada para o primeiro andar, jogue outro dado para verificar se a passagem estava aberta. Se o resultado estiver entre 1 e 3, a passagem estava aberta. No caso de um resultado entre 4 e 6 a passagem estava fechada. O personagem vai de encontro ao teto, sofrendo 1D pontos de dano.

Sala 2: Sala de Vídeo

Toda vez que um personagem entrar na sala, um televisor com 2 metros de altura se erguerá do chão; e descerá novamente assim que o personagem sair.

Depois que todos os personagens tiverem realizado uma ação na Sala de Vídeo, surgirão os Robôs Mãe (um para cada personagem). A não ser que os personagens sejam bem sucedidos num teste de Luta, as vítimas serão levadas à força para a cama no Quarto do Júnior.



Todos os Robôs Que Você Sempre Quis

A Casa do Futuro está repleta de robôs. Às vezes eles são ativados por eventos específicos e às vezes eles aparecem simplesmente como parte de sua rotina normal. Se os personagens conseguirem fazer um robô Cair, eles poderão fazer o que eles quiserem com ele. Os robôs que Caírem, voltarão calmamente ao Núcleo de Armazenamento de Robôs, se sobreviverem à investida dos personagens.

Todos os robôs têm os mesmos atributos e perícias (com algumas exceções que estão destacadas abaixo). Nenhum robô (com exceção do cachorro) tem Caradura ou qualquer perícia relacionada com Caradura.

Crenças & Objetivos: Fazer o seu trabalho.
Pontos de Vida: 6

Muque: 3
- Derrubar Portas: 3
- Escalada: NA
- Luta: 6
  - (Robôs de Segurança: 11)
- Erguer Coisas Pesadas: 4
- Arremesso: 3
  - (Robôs de Segurança e Robô Jogador de Tênis: 9)

Zip: 3
- Esquiva: 3
  - (Robôs de Segurança: 6)
- Condução: NA
- Disparar Arma: NA
- Salto: NA
- Cavalgar: NA
- Corrida: 3
  - (Robôs de Segurança: 7)
- Natação: NA

Astúcia: 2
- Esconder/Achar Escondido: 2
- Identificar Coisas Perigosas: 2
- Leitura: NA
- Resistir à Lábia: NA
- Visão/Audição/Olfato: 4
- Armar/Desarmar Armadilha: NA
- Seguir/Cobrir Pistas: NA
  - (Robôs de Segurança: 5)

Robôs de Limpeza

Os Robôs de Limpeza aparecem toda vez que alguma coisa se quebra ou que algum tipo de sujeira é feita. Eles têm quatro braços (um deles tem um esfregão na ponta, o segundo uma vassoura, o terceiro uma pá de lixo e o último a mangueira de um aspirador de pó). Os robôs têm quatro rodas que eles usam para circular pela casa e caixas de voz através das quais eles passam o tempo todo resmungando "Meu Deus ... essa bagunça nunca termina" e outras coisas do gênero.

Todo personagem que for pego num cômodo com um robô de limpeza terá que ser bem sucedido num teste de Luta para não ser limpado, o que causaria 1 D pontos de dano.

(Todo personagem de tamanho menor ou igual ao de um camundongo será sugado pelo aspirador de pó e acabará no interior do robô. Um tiro — de dentro ou de fora — ou um sucesso num teste de Armar/Desarmar Armadilha libertará o personagem aprisionado.)

Robôs de Segurança

Têm quatro braços. O primeiro termina num par de algemas, o segundo numa clava (1D+2 pontos de dano) e os outros dois em tenazes para agarrar os personagens causadores de problemas. Locomovem-se com quatro rodas e perseguirão todos os personagens que quebrarem alguma coisa. Os personagens que forem apanhados serão levados para o Núcleo de Armazenamento de Robôs. Eles dizem coisas parecidas com "Perigo! Cuidado! Alerta Geral, Intrusos!"

Sempre que o ritmo da aventura começar a diminuir, o Diretor de Animação deve liberar um robô de segurança. De qualquer forma, os jogadores deveriam encontrar um robô de segurança toda vez que eles quebrarem alguma coisa. O robô de segurança deve aparecer para investigar o que está acontecendo, logo depois que o robô de limpeza voltar para o Núcleo de Armazenamento de Robôs.

Robôs Criados

São mordomos, manobristas, etc... Eles têm dois braços, projetados para segurar. Eles dizem frases simples, como por exemplo "Posso ... ajudá-lo ... em ... alguma ... coisa?" e "Que ... tal ... uma ... cervejinha?" Eles têm uma tendência a ser ríspidos e sarcásticos e se ofendem com facilidade (principalmente se não receberem uma gorjeta).

Robôs Dançarinos

Estes robôs são simplesmente dançarinos e não apresentam nenhuma ameaça para ninguém que seja mais ou menos do tamanho de um ser humano. Personagens menores podem ser obrigados a se Esquivar para não serem atropelados. Eles têm dois braços projetados para segurar. Eles dançam bem, mas esperam conduzir o parceiro.

Sala 3: A Cozinha

Neste cômodo os visitantes encontrarão um refrigerador com uma máquina de fazer gelo automática, uma torradeira gigante (grande o suficiente para torrar qualquer um dos personagens), uma mesa posta com uma grande quantidade de comida e uma pia que parece o painel de controle de uma nave espacial.

Toda vez que um personagem investigar um dos objetos desta sala, o Diretor de Animação deverá jogar um dado para ver se o objeto enguiça. No caso de um resultado entre 1 e 3, o objeto enlouquece. Se o resultado estiver entre 4 e 6, tudo continua normal.

A seguir, você encontra uma descrição do que acontecerá se vários objetos enlouquecerem ao mesmo tempo:

O Refrigerador (que, diga-se de passagem, está vazio) começa a cuspir cubos de gelo. Todos que estiverem na sala terão que ser bem sucedidos em testes de Zip para se manterem em pé. O gelo derreterá depois de três ações, mas até lá os personagens terão que fazer um teste de Zip antes de realizar qualquer ação em cada turno. Uma falha no teste significa que ele escorregou. Ele não sofre nenhum dano, mas não poderá fazer mais nada naquele turno.

A Torradeira começará a cuspir pedaços imensos de torrada. Elas são armas letais, capazes de causar 2D pontos de dano. Todos os personagens que estão na Cozinha terão que fazer um teste de Esquiva. Os que falharem serão atingidos.

A Mesa foi projetada para manter a comida quente. Infelizmente, ela fica increditavelmente quente. Todos que estão na sala sofrem um ponto de dano devido ao calor antes da mesa se desligar sozinha.

A Pia começa a espirrar água na cozinha toda. O efeito é igual ao causado pelo refrigerador enguiçado. Todos os robôs que estão na cozinha entrarão em curto-circuito instantaneamente.

Se pegarem alguma ferramenta e começarem a apertar botões (em vez de ficarem simplesmente olhando) os personagens poderão fazer com que tudo enguice no caso de um resultado entre 1 e 4. Se o resultado for igual a 5 ou 6, uma gigantesco robô-barata aparecerá, seguido de perto por um robô-criado com um mata-moscas. O Diretor de Animação deve jogar um dado. Se o resultado estiver entre 1 e 3, o robô-criado perseguirá a barata. No caso de um resultado entre 4 e 6, ele atacará os personagens. Comece a fazer testes de Luta. Se atingir alguém, o robô-criado causará 3 pontos de dano.

Sala 4: A Lavanderia

Na lavanderia, os personagens encontrarão pilhas de roupa suja (para fins de demonstração) e uma máquina de lavar roupas gigantesca e cheia de tentáculos.

Os tentáculos são longos o suficiente para agarrar um personagem que está na cozinha — se algum personagem que está na Lavanderia apertar os botões certos. (Jogue um dado; se o resultado estiver entre 1 e 3, o tentáculo agarra o personagem que está na cozinha. No caso de um resultado entre 4 e 6, os tentáculos agarrarão o personagem que está apertando os botões.) Depois de agarrada pela máquina de lavar, a vítima será ensaboada e enxaguada, sofrendo no processo 1D pontos de dano. Os tentáculos (ou um personagem) podem pegar as roupas sujas e Arremessá-las contra alguém. Tudo que for arremessado pelos braços do robô atingirá automaticamente o alvo a menos que este seja bem sucedido num teste de Esquiva. A roupa suja arremessada causará 1 ou 2 pontos de dano — ela também atrairá os Robôs de Limpeza.

Sala 5: A Máquina de Lavar Louça

Nesta sala existe uma imensa banheira de vidro com diversos braços tentaculares (v. a descrição da Lavanderia). Quando os botões certos forem apertados, ela se en-

cherá de água através de uma tubulação interna, jogará sabão em pó dentro de si mesma, chacoalhará um pouco para fazer espuma e depois usará vários braços para manipular pratos, panos, esponjas e todos aqueles que ela conseguir agarrar. Existem pratos empilhados por todo lado. Quando são arremessados, os pratos causam 1D pontos de dano. Esta sala é, em todos os aspectos, idêntica à Lavanderia e apanhará os personagens exatamente da mesma forma.

Sala 6: A Sala de Som

Esta sala é dominada por uma imensa vitrola automática cilíndrica com todos os tipos possíveis de cromados, luzes, água borbulhando e coisas do gênero. Ela começará a funcionar automaticamente toda vez que alguém entrar na sala e se desligará quando todos tiverem saído. Como tudo o mais que existe nesta casa, a vitrola automática encrencará no caso de um resultado entre 1 e 3 — cuspindo discos para todos os lados, que causarão 1D pontos de dano se a vítima não conseguir se Esquivar.

Se alguém apertar algum botão na Sala de Som, o jogador deverá jogar um dado. Se o resultado estiver entre 1 e 3, um robô dançarino entrará na sala e insistirá em dançar com o personagem que o jogador escolher. No caso de um resultado entre 4 e 6, o robô insistirá em dançar com o personagem que apertou os botões. Dançar com o robô causará 1D pontos de dano em qualquer personagem menor que um ser humano (ou qualquer personagem que não caminha sobre as patas traseiras). Imagine um camundongo tentando sair do caminho de um Fred Astaire mecânico enlouquecido. A única forma de um personagem pequeno escapar de sofrer dano de um robô dançarino é ser bem sucedido num teste de Esquiva. Os personagens que tiverem o tamanho de um ser humano não sofrerão nenhum dano, mas se atrasarão e perderão uma ação. Depois de uma dança (uma ação), o robô dançarino voltará para o Núcleo de Armazenamento.

Sala 7: O Vestíbulo do Primeiro Andar

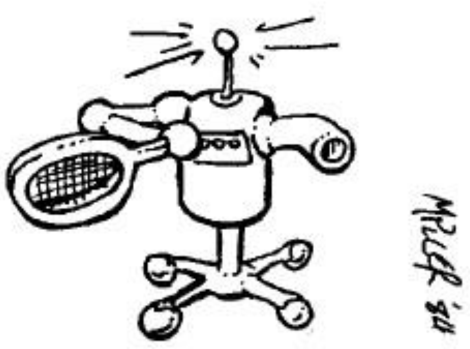
Da mesma forma que o Vestíbulo do andar térreo, este também tem uma plataforma de elevador. O personagem que entra no Vestíbulo pode circundar a plataforma redonda ou subir nela. Os personagens que a circundarem não terão problemas. Os que subirem na plataforma terão de jogar um dado. Se o resultado estiver entre 1 e 3, a plataforma mergulhará em direção ao andar térreo com uma velocidade alucinante. (O personagem esticará como um elástico e sofrerá 1D pontos de dano antes de atingir o solo.) No caso de um resultado entre 4 e 6, nada acontecerá. Se o personagem mexer nos botões que existem na parede, a plataforma mergulhará em direção ao andar térreo no caso de um resultado entre 1 e 4. Nota: Todos aqueles que entrarem correndo no Vestíbulo não terão a opção de circundar a plataforma e terão de jogar o dado para ver o que a plataforma faz.

Sala 8: O Dormitório

Tudo o que você esperaria encontrar num dormitório. Uma placa sobre a cama diz "Massagem Automática" e tem uma série de instruções. (Os personagens que falharem no teste de Leitura pensarão que ela diz "Mensagem Importante" e não

Robôs Mãe

Eles têm apenas dois braços, os dois projetados para segurar e aparecerão toda vez que um personagem ligar a TV, simplesmente pelo fato de ter entrado na sala de vídeo. (Haverá sempre um Robô Mãe para cada personagem na sala de vídeo.) Os Robôs Mãe dizem "Júnior ... você ... não ... tem ... nada ... mais ... interessante ... para ... fazer ... do ... que ... assistir ... televisão?" (Se houver mais de um Robô Mãe na sala, eles falarão em uníssono.) Depois de dizerem isso, eles agarrarão os personagens que estiverem na sala, os arrastarão para o quarto do júnior no andar de cima, colocá-los-ão na cama e os cobrirão com as cobertas e voltarão para o Núcleo de Armazenamento.



Robô Jogador de Tênis

Esta monstruosidade mecânica joga tênis desvairadamente bem. Eles têm dois braços. Um deles tem uma raquete de tênis na ponta, o outro termina num tubo que dispara bolas como se fosse um canhão. (Ele tem um suprimento ilimitado de bolas, cada uma das quais causa 1D pontos de dano. Ele é capaz de disparar uma bola por ação). Estes robôs têm quatro rodas e seus alto-falantes permitem que eles digam frases como "Ei campeão, o que você acha de um joguinho de tênis?" e "Ha! ponto!" Estes robôs são perigosamente letais, se enguiçarem ... e eles com certeza enguiçarão!

Outros Equipamentos

Existem muitas outras engenhocas na Casa do Futuro. Estas coisas não são de fato robôs e não têm perícias nem prodígios. Como os personagens acabarão tendo que enfrentá-los, eis a seguir uma lista das engenhocas e seu número de pontos de vida:

Máquina de Lavar Roupa: 7
Máquina de Lavar Louça: 7
Vitrola Automática: 10
Televisão: 11
Camas: 8
A Sauna Automática: 14

O Cachorro Mecânico

Descrição: Existe apenas um cachorro mecânico e ele estará no quarto do Júnior. Trata-se de um grande buldogue mecânico que anda sobre as quatro patas, abana o rabo, senta e pede as coisas, rola no chão e tudo o mais que um cachorro de verdade faz. O primeiro personagem que entrar no quarto do Júnior descobrirá que o Cachorro Mecânico persegue qualquer coisa que se mova. Ele adora, também, se aproximar das costas de seres vivos e latir feito um louco. Ele tem uma aparência feroz mas não é capaz de atacar uma mosca.

Crenças & Objetivos: Se algum personagem falar com o Cachorro Mecânico, ele responderá — ele é provavelmente a coisa mais inteligente que existe na casa —e explicará que é leal e fará tudo que lhe pedirem. Ele sabe tudo que se tem para saber sobre a casa. Se lhe fizerem as perguntas certas, ele pode ser um aliado valoroso. Ele adora correr atrás, mastigar e esconder parafusos.

O Cachorro Mecânico será leal a todos que forem colocados na cama por um Robô Mãe. Isto significa, é claro, que o compromisso de fidelidade do Cachorro Mecânico pode mudar no decorrer da aventura dependendo de quem foi a última pessoa a ser colocada na cama. Se mais de um personagem for levado para a cama simultaneamente, o cachorro Mecânico escolherá um — faça um teste dos Cinqüenta Porcento para escolher qual.

Pontos de Vida: 7

Muque: 5
Derrubar Portas: 5
Escalada: NA
Luta: 5
Erguer Coisas Pesadas: NA
Arremesso: NA

Zip: 4
Esquiva: 4
Condução: NA
Disparar Arma: NA
Salto: NA
Cavalgar: NA
Corrida: 4
Natação: NA

Astúcia: 6
Esconder/Achar Escondido: 6
Identificar Coisas Perigosas: 6
Leitura: 6
Resistir à Lábia: NA
Visão/Audição/Olfato: 6
Armar/Desarmar Armadilha: NA
Seguir/Cobrir Pistas: 6

Caradura: 1
Lábia: 2
Passar/Detectar Coisas de Má Qualidade: NA
Prestidigitação: NA
Esgueirar: NA

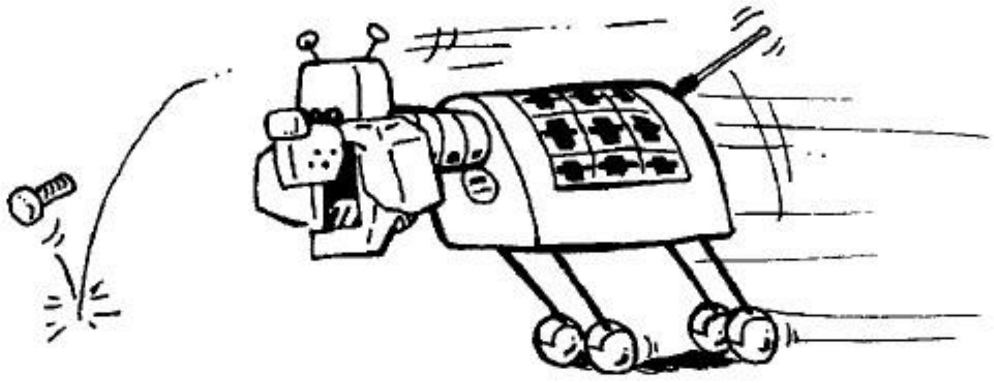
conseguirão ler os caracteres que vêm em seguida.) A cama tem um mecanismo de massagem. Os personagens que se deitarem na cama serão massageados.

O Diretor deve jogar um dado toda vez que um personagem se deitar na cama. No caso de um resultado entre 1 e 3, ela começará a chacoalhar loucamente e atirará a vítima dentro de um dos vários vasos que existem no quarto, atraindo desta forma a atenção do Robô de Limpeza.

Sala 9: O Banheiro

Tudo o que você esperaria encontrar num banheiro e mais algumas coisas que você nunca esperaria encontrar a menos que já tivesse jogado Toon antes. Em um dos cantos, existe um robô-criado — um assistente do banheiro. Ele insistirá em ajudar o personagem a se despir, assisti-lo durante o banho, colocar talco, escovar os dentes, etc... Depois ele pedirá uma gorjeta. Se não receber uma gorjeta, ele ficará indignado e começará uma Luta.

No outro canto do banheiro existe um tubo de transporte que vai até a Lavanderia. Se alguém for tonto o suficiente para abrir a tampa, o Diretor terá de jogar um dado. Se o resultado estiver entre 1 e 3, alguém que está no Banheiro (escolha aleatoriamente) será arrastado tubo abaixo pelos tentáculos da lavadora (v. a descrição da Lavanderia). Ele receberá o tratamento completo na Lavanderia. Claro que um personagem poderia empurrar outro pelo tubo abaixo, ativando a Lavanderia.



Sala 10: Quarto do Casal

Tudo o que você esperaria encontrar num quarto menos a cama. Os personagens que forem bem sucedidos em seus testes de Visão/Audição/Olfato perceberão o perfil de uma cama embutida na parede dos fundos. Apertando os botões certos (o que se consegue jogando um dado e tirando um número entre 1 e 3) fará com que a cama se abra sobre o personagem que estiver parado debaixo dela (1D pontos de dano). Um sucesso num teste de Esquiva fará com que o personagem consiga sair debaixo da cama sem nenhum arranhão.

Depois que a cama estiver abaixada, os personagens poderão subir em cima dela — ou serem empurrados para cima dela. Deitar-se cuidadosamente não causa nenhum resultado ... a cama é muito confortável. Mas subir na cama de qualquer outra forma fará com que ela volte a seu lugar na parede, causando 1D pontos de dano. Ela se reabrirá automaticamente depois de duas ações, deixando cair a vítima Estupefata. Ela se abrirá antes se alguém bater na parede, disparar uma arma contra a parede ou apertar o botão certo. Mas, se alguém estiver debaixo da cama, sofrerá o dano novamente.

Sala 11: Closet

Um closet imenso com montanhas de roupa. Há também um robô-mordomo que fará todos os esforços para vestir todo personagem que entrar no closet. A menos que alguém consiga fazer o robô-mordomo Cair, todos os personagens serão vestidos com roupas do sexo oposto.

Sala 12: Quarto do Júnior

Aqui os jogadores encontrarão o Cachorro Robô. Existe um aquário com algum tipo de peixe. Existem muitos pôsters pregados nas paredes — pôsters com aviões, trens, um tigre. Eles são muito realistas.

O Cachorro Robô é inofensivo, apesar de ser um pouco assustador. Os pôsters são na verdade projetores de filme em 3-D. Se os personagens olharem para eles, eles ganharão vida e saltarão da parede — o trem ribombará pelo quarto; o aeroplano passará zunindo; o tigre saltará sobre os personagens. Estas imagens provocarão 2D pontos de dano a menos que o personagem faça um teste de Astúcia. Se for bem sucedido, o personagem será inteligente o suficiente para perceber que uma ilustração não pode causar nenhum dano.

Os peixes são na verdade peixes-robôs pequenos e reluzentes — tão mimosos quanto um robô pode ser. Ao lado do aquário há uma lata onde está escrito Comida para Peixes, que na verdade contém chumbinhos. Os peixes comerão os chumbinhos se eles for espalhados na água. Se alguém puser a mão ou a pata na água, os peixes a morderão causando 1 ponto de dano.

Se os chumbinhos forem derramados no chão, todos os personagens que estiverem no quarto terão que ser bem sucedidos num teste de Zip para conseguirem ficar em pé. Um Robô de Limpeza aparecerá imediatamente, recolherá os chumbinhos e os colocará de volta na lata.

Sala 13: O Banheiro do Júnior

É apenas um banheiro. Benvindo ao único lugar seguro da casa!

O Grand Finale

Se os personagens estiverem competindo entre si, o Grand Finale acontecerá quando um deles tiver feito todos os outros Caírem uma vez (ou duas) cada um. Neste ponto, os braços robotizados da sauna apanharão o(s) perdedor(es) e o(s) fará(ão) passar por todo o processo descrito anteriormente, vestindo-o(s) com a(s) roupa(s) errada(s) e depois chutando-o(s) para fora da casa ... deixando o vencedor com a posse exclusiva da casa.

Se os personagens estiverem trabalhando em conjunto, ou simplesmente se divertindo dentro da casa, o Grand Finale acontece depois de passado o tempo previsto para a aventura (que variará com o número de jogadores). Depois que o tempo terminar, cada personagem terá uma ação para criar alguma coisa divertida, depois o desenho terminará.

Pontos de Trama

Os jogadores ganham um Ponto de Trama para cada personagem que eles fizerem Cair. O jogador que fez todos os outros personagens Caírem ganha três Pontos de Trama por ter terminado como o único dono da casa. Os jogadores ganham dois pontos de trama para cada robô de segurança que eles fizeram Cair e um para cada robô de outro tipo. Os jogadores perdem um Ponto de Trama, se tiverem feito O'Rourke ou o Cachorro Robô Caírem — O'Rourke está apenas fazendo seu trabalho e o cachorro é amigo de todo mundo

Alguém Quer Jogar Tênis?

Se a ação se deslocar para o quintal dos fundos (ou se os personagens entrarem na casa pelos fundos), eles encontrarão uma esplêndida quadra de tênis automatizada. Um robô jogador de tênis se oferecerá para jogar com qualquer pessoa que se aproximar da quadra. Ele é muito bom jogador e loucamente rápido. Ele disparará uma bola por turno (cada uma delas causa 1D pontos de dano se o alvo não conseguir se Esquivar) durante três ações. Depois disso, o personagem cairá na quadra exausto e será carregado para ...

A Sauna Automática

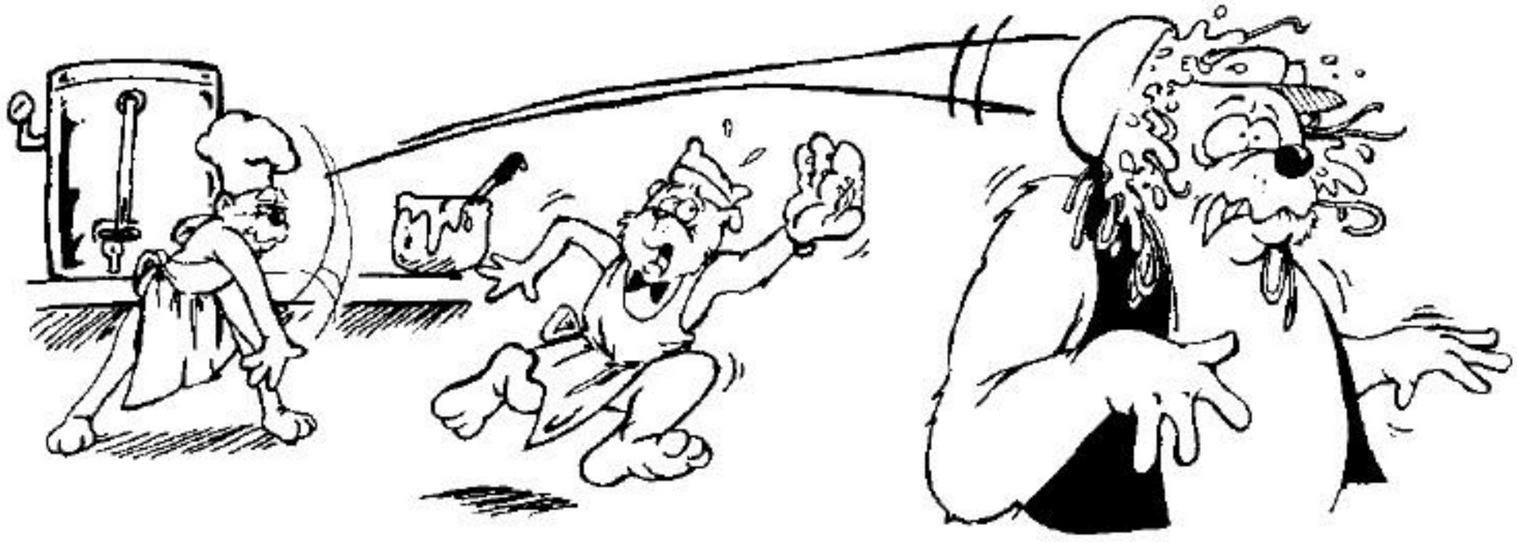
Depois de um jogo de tênis movimentado — ou se por acaso o personagem entrar no longo edifício que existe atrás da Casa do Futuro — braços robotizados imensos agarrarão todos os personagens que estiverem a seu alcance e os levarão para um banho turco, depois os arrancarão de volta, colocarão debaixo de uma ducha gelada, atirarão contra uma mesa de massagens, massagearão até deixá-los à porta da morte, vestirão pijamas (do lado errado) e os arremessarão através da quadra de tênis — de encontro (e através) da parede dos fundos da casa. A cama se abrirá bem a tempo de apanhá-los. Uma doce canção de ninar começará a tocar. Logo que eles adormecerem, soará um alarme (alto o suficiente para acordar um defunto). A cama começará a saltar e os arremessará em direção ao closet onde eles serão vestidos sem piedade pelo robô mordomo...

Todo o processo, desde a quadra de tênis até o closet causará 2D pontos de dano. E se eles já tiverem feito alguma coisa contra a cama, este valor deve ser aumentado para 3D — em vez de se abrir para apanhá-los, a cama se erguerá, saindo de seu trajeto e cairá sobre eles, depois que eles forem de encontro à parede.

Curta Metragem:

Tumulto na Lanchonete

Roteiro de Warren Spector e Allen Varney



Elenco

O Diretor e até quatro jogadores. Os jogadores podem interpretar o personagem que eles bem entenderem. Personagens que querem ser ricos serão muito divertidos. O Diretor representará um vira-lata perverso chamado Seamus McPoodle (que usa o pseudônimo de Silas Boodle IV), um gato milionário chamado Silas Boodle IV (que usa o pseudônimo de Howard Mews), um urso estúpido chamado Goofus Gallant, um filhote perigoso chamado Bowser Schnauzer e dois porteiros encrenqueiros chamados Hubert e Dupont.

Local

No meio do nada. Algum lugar no meio do vasto deserto que fica, é claro, logo Fora da Cidade. Existe uma estrada que passa por este deserto e existem montanhas dos dois lados da estrada. Os jogadores que olharem em volta de si verão montes de saguaros (o tipo de cacto gigante que parece gente). O Diretor pode se divertir como quiser com estas plantas cheias de espinhos (como fazer todos os personagens que caírem em cima ou forem de encontro a um deles sofrerem 1 D pontos de dano). Os Diretores podem também fazer com que estes cactos ganhem vida, gritem e fujam para longe quando os problemas começarem realmente a aparecer. (Você não deve fazer com que os cactos criem realmente problemas para os jogadores. Eles são mais para causar um impacto.) A paisagem está repleta de rochas — rochas perfeitas para serem arremessadas ou roladas montanha abaixo.

Circunstâncias

Os personagens dão de cara com um restaurante abandonado chamado Noodle-Oodle-Ooo. Há um cartaz na janela:

interessar:A quem possa
interessar:
ocê
Eu estou
CHEIO! Se vvocê quiser pode ficar com este lugar!
assinado
Robert CatRobert
Cat
degringolando.PS. Este lugar
está degringolando.

A porta está aberta e o lugar deserto. Este poderia ser o lugar perfeito para um grupo de personagens arrojados fazerem fortuna.

Os jogadores não são os únicos que acham que este é um ótimo lugar para se fazer uma fortuna no ramo de alimentos — existe um outro restaurante do outro lado da estrada. O restaurante chama-se "McPoodle's Ooodles o'Noodles." Nenhum sinal de McPoodle (mas se forem bem sucedidos num teste de Visão/Audição/Olfato os jogadores notarão uma sombra sinistra em forma de cão observando-os atrás da cortina na janela do Ooodle's Noodles ...).

Objetivo da Aventura

McPoodle tentará tudo que ele puder imaginar para tirar os jogadores do negócio (não que haja muito negócio para se fazer num deserto como esses). Os jogadores têm que manter o restaurante aberto, continuar servindo os fregueses e frustrar os planos de McPoodle (e seus aliados) do modo que for possível. (Se isto incluir a destruição do McPoodle's Ooodle's Noodles, muito melhor.)

A ação também pode se transformar numa competição por fregueses: Os jogadores e Seamus McPoodle podem tentar alimentar o maior número de pessoas que eles conseguirem, roubando os fregueses um do outro e arruinando o restaurante do outro lado.

A Trama

Quando os personagens dos jogadores derem uma olhada em volta de seu restaurante, eles encontrarão uma máquina de fazer macarrão, algumas panelas, frigideiras, fornos e máquinas de fazer milk shake — todos em bom estado. O refrigerador está cheio de sorvete; o armário está cheio de espaguete — de todos os tipos, formas e cores — e mais nada. Tudo que os jogadores têm de fazer é esperar pelo seu primeiro freguês.

A Competição

Pode ser que os personagens queiram dar uma olhada no concorrente do outro lado da rua. Eles descobrirão que o outro restaurante é muito parecido com o deles — a única diferença é que ele é escuro, sujo e empoeirado. McPoodle estará lá e perguntará o que eles desejam de uma forma muito desagradável. Se eles pedirem alguma comida, ele a cozinhará —ela causará 1 ponto de dano em cada personagem que a comer. Se eles lhe disserem que são os proprietários do restaurante do outro lado da estrada, ele dará a cada um deles um prato de espaguete (com uma bomba disfarçada como uma almôndega — 1D pontos de dano a menos que alguém seja bem sucedido num teste de Identificar Coisas Perigosas) por conta da casa. Se isto não convencê-los a sair, McPoodle começará a atirar com uma espingarda (1D+2 pontos de dano). A única maneira de evitar problemas é sair imediatamente e esperar os fregueses no Noodle-Ooodle-Ooo.

Seamus McPoodle

Descrição: McPoodle parece um espalhafatoso poodle do submundo. Ele fala com um forte sotaque irlandês. Ele tem o tamanho de um ser humano e usa um saiote escocês e um chapéu amarrotado. Ele tem uma aparência levemente repugnante.

Crenças & Objetivos: O que é meu é meu. O que é seu é meu. Eu quero tudo e quero agora e não me incomoda o que eu tenho de fazer para consegui-lo.

Pontos de Vida: 8

Muque: 2
Derrubar Portas: 2
Escalada: 4
Luta: 7
Erguer Coisas Pesadas: 7
Arremesso: 7

Zip: 3
Esquiva: 6
Condução: 3
Disparar Arma: 7
Salto: 5
Cavalgar: 3
Corrida:6
Natação: 3

Astúcia: 4
Esconder/Achar Escondido: 6
Identificar Coisas Perigosas: 8
Leitura: 8
Resistir à Lábia: 8
Visão/Audição/Olfato: 7
Armar/Desarmar Armadilha: 7
Seguir/Cobrir Pistas: 4

Caradura: 6
Lábia: 8
Passar/Detectar Coisas de Má Qualidade: 9
Prestidigitação: 6
Esgueirar: 6

Prodígios
Disfarce: 8

Goofus Gallant

Descrição: Um urso grande e gorducho do tipo adorável com dois metros e meio de altura. Ele usa apenas um colete preto curto e um chapéu de palha.
Crenças & Objetivos: Mr. McPoodle é meu amigo e é p'ra isso que serve amizade. Uhm, ãhnn. Amigo é amigo. Isso é a única coisa que conta. Meu amigo é meu ami ... Cala a boca Goofus ... ãhn, tá bom.
Pontos de Vida: 12

Muque: 6
- Derrubar Portas: 8
- Escalada: 6
- Luta: 8
- Erguer Coisas Pesadas: 8
- Arremesso: 8

Zip: 5
- Esquiva: 5
- Condução: 5
- Disparar Arma: 5
- Salto: 5
- Cavalgar: 5
- Corrida: 5
- Natação: 5

Astúcia: 1
- Esconder/Achar Escondido: 1
- Identificar Coisas Perigosas: 1
- Leitura: 1
- Resistir à Lábia: 2
- Visão/Audição/Olfato: 4
- Armar/Desarmar Armadilha: 1
- Seguir/Cobrir Pistas: 2

Caradura : 1
- Lábia: 1
- Passar/Detectar Coisas de Má Qualidade: 1
- Prestidigitação: 1
- Esgueirar: 1

Por favor, Nada de Ursadas

Depois de voltarem ao Noodle-Ooodle-Ooo, os jogadores esperarão por um freguês. Logo um grande urso com uma cara de bobo, chamado Goofus Gallant, entra no restaurante e pede um churrasco. Infelizmente, os jogadores só têm macarrão e milk shake para servir. (Se algum dos personagens conseguir encontrar um churrasco em algum lugar, Goofus insistirá que ele havia pedido peixe no espeto. Se eles conseguirem o peixe, ele dirá que havia pedido sopa de ervilha e assim por diante.)

SEGREDO: Goofus Gallant trabalha para McPoodle, seu concorrente do outro lado da rua.

Quando os personagens admitirem que eles não têm o que ele quer, Goofus ficará nervoso e começará uma briga. Qualquer equipamento que existe no restaurante pode ser usado como uma arma — mesas, cadeiras e frigideiras podem ser arremessadas (1D pontos de dano); os adversários podem ser enfiados na máquina de fazer macarrão e sair do outro lado parecendo um grande espaguete (1D pontos de dano e fica Estupefato); as máquinas de milk shake podem bater os personagens com a mesma facilidade com que elas batem sorvete. Todos terão que ser bem sucedidos em testes de Zip para conseguirem ficar em pé. Eles podem também nadar através do sorvete, ou surfar sobre ele, ou fazer qualquer outra coisa que seja imbecil o suficiente para não funcionar no mundo real.

Quando a luta terminar, Goofus Gallant irá embora. (Se tiver Caído, ele voltará a si fora do restaurante — a menos que os personagens façam alguma coisa com ele.) Ele será visto, imaginem só, entrando no restaurante de McPoolde.

Bowser e Sua Bazuca

Se tentarem ir atrás de Goofus no restaurante de McPoodle, os jogadores darão de cara com um filhote de cachorro engraçadinho chamado Bowser Schnauzer no meio da estrada. Ele está desviando o tráfego que vinha para dentro do Noodle-Oodle-Ooo e direção ao estacionamento do McPoodle.

Se os jogadores tentarem atrapalhar a vida do filhote ou tentarem passar por ele em direção ao restaurante de McPoodle, ele puxará uma bazuca minúscula de seu Bolso Traseiro. Ele sorrirá maliciosamente e disparará contra a rocha mais próxima. A bazuca faz o barulho mais alto que os personagens já ouviram na vida. (Diretores: Para produzir a maior impressão possível, façam um barulho parecido com o de uma metralhadora neste momento.) A rocha se transforma em pó. Se você estiver se sentindo extremamente bem-humorado, este seria um bom momento para um cacto gritar e sair correndo assustado. Esta é uma das armas mais letais que os jogadores já viram na vida (2D pontos de dano) e Bowser a apontará contra eles a menos que eles consigam convencê-lo a não fazê-lo usando a Lábia, consigam fazê-lo Cair ou tenham alguma outra idéia brilhante de como lidar com ele.

Faxina Caótica

Enquanto lutam com Bowser, os jogadores verão dois veículos se dirigirem para o seu restaurante. O primeiro é um carro velho com um gato dentro. O segundo veículo é um caminhão com a seguinte inscrição na porta: "Zeladores Espirituosos". Três cães usando macacões brancos saem do caminhão e entram no restaurante carregando todo tipo de maquinaria esquisita. Fregueses! Os personagens dos jogadores terão que parar tudo o que estão fazendo e voltar para o Noodle-Oodle-Ooo para atendê-los.

Dentro do restaurante, o gato do calhambeque apresentar-se-á como Howard Mews. Ele pedirá um milk shake e um prato de espaguete com molho branco. Mas antes dele receber sua comida os cachorros de macacão branco se apresentam como os Zeladores Espirituosos: Hubert, Dupont e um novo membro da equipe, Ludwig. Eles foram contratados por "Bob" Gato para limpar o restaurante (e ele com certeza precisa de uma boa limpeza, depois da luta com Goofus Gallant). Eles iniciam o

serviço de limpeza.

Segredo: Hubert e Dupont são realmente zeladores da Zeladores Espirituosos Associados. Eles querem apenas fazer a limpeza — e eles o farão com precipitação. Qualquer personagem dos jogadores que fizer alguma sujeira será instigado pelos dois maníacos por limpeza (testes de Luta enquanto eles tentam limpar a sujeira que o personagem fez). Se um personagem que não é controlado pelos jogadores for o autor da sujeira, Hubert e Dupont irão simplesmente limpá-la. Isto inclui as sujeiras feitas por seu colega de trabalho, Ludwig. Ludwig é na verdade Seamus McPoodle! Um sucesso num teste de Visão/Audição/Olfato permitirá que os personagens reconheçam seu oponente atrás do disfarce. Ele está lá para sabotar o equipamento do Noodle-Oodle-Ooo.

"Ludwig" (Este é na verdade Seamus disfarçado)

Se os personagens identificarem McPoodle, ele dará com a língua nos dentes sobre querer levá-los à falência. (Os bandidos sempre dão com a língua nos dentes sobre seus planos pusilânimes.) Está na hora de uma nova luta. McPoodle está armado com um aspirador de pó industrial que é capaz de sugar qualquer número de personagens de qualquer tamanho com um sucesso num teste de Disparar Armas. Os personagens que forem sugados terão que Lutar para conseguir sair (6 pontos de dano no aspirador de pó resolverão o problema) ou serão expelidos quando o aspirador for revertido. (McPoodle terá que ser convencido a reverter o aspirador através da Lábia.) Hubert e Dupont estão armados com esfregões (1D pontos de dano).

Se os personagens não perceberem que Ludwig é McPoodle disfarçado, ele aspirará todas as provisões do restaurante — e eles não poderão deixar de notar. Eles poderão tentar impedi-lo. Hubert e Dupont vão esfregar o chão até ele ficar liso demais para se poder andar sobre ele. (Os personagens poderão fazer testes de Zip para ver se conseguem patinar — ou eles podem voar. Eles terão que descobrir uma forma de contornar o problema.) Ludwig vai sabotar também os utensílios de cozinha e tudo vai estar defeituoso da próxima vez que eles tentarem preparar uma refeição.

Mesmo que os jogadores percebam o disfarce de McPoodle antes dele ter tempo de sabotar os utensílios de cozinha, o restaurante todo vai estar enguiçado quando eles tentarem preparar a refeição do gato. A máquina de milk shake inundará a cozinha (testes de Zip para conseguir se manter em pé); a pia estará entupida e refluirá regurgitante — e a torneira emperrará e inundará todo o restaurante; a máquina de fazer macarrão engolirá um dos personagens e depois cuspirá a vítima transformada numa longa tira (1D pontos de dano e fica Estupefato).

Howard Mews vai achar tudo histericamente engraçado enquanto cambaleia, ofegante em direção a seu calhambeque estropiado. Ele sai do estacionamento, ainda rindo, deixando os jogadores cuidarem de seus problemas.

Bowser Schnauzer

Descrição: Um cachorrinho bonitinho mais ou menos do tamanho de um chihuahua. Ele é branco com manchas marrons. Bowser adora biscoitos de cachorro mais do que qualquer outra coisa no mundo. Ele fará qualquer coisa por um biscoito de cachorro. Principalmente surrar uma outra pessoa.

Crenças & Objetivos: Bater em tudo e em todo mundo. Todos os dias e de todas as formas eu fico cada vez mais detestável — e eu adoro isso! Conseguir biscoitos de cachorro a qualquer custo.

Pontos de Vida: 12

Muque: 6
- Derrubar Portas: 6
- Escalada: 6
- Luta: 7
- Erguer Coisas Pesadas: 6
- Arremesso: 7

Zip: 6
- Esquiva: 8
- Condução: 6
- Disparar Arma: 8
- Salto: 6
- Cavalgar: 6
- Corrida:6
- Natação: 6

Astúcia: 2
- Esconder/Achar Escondido: 2
- Identificar Coisas Perigosas: 6
- Leitura: 2
- Resistir à Lábia: 5
- Visão/Audição/Olfato: 7
- Armar/Desarmar Armadilha: 2
- Seguir/Cobrir Pistas: 9

Caradura : 5
- Lábia: 5
- Passar/Detectar Coisas de Má Qualidade: 5
- Prestidigitação: 5
- Esgueirar: 5

Hubert e Dupont

Descrição: Dois zeladores muito parecidos entre si que por acaso são cachorros. Eles têm pouco menos de um metro e meio de altura e caminham sobre as patas traseiras. Seus uniformes são macacões brancos. Os dois são muito polidos — mas criam problemas sem fim.
Crenças & Objetivos: Ser sempre bem educado, mas estar sempre à procura do Mais Importante. A limpeza só perde para a caninidade. Manter o uniforme limpo a qualquer custo!
Pontos de Vida:
Hubert — 9
Dupont —12

Muque: 3
Derrubar Portas: 3
Escalada: 8
Luta: 7
Erguer Coisas Pesadas: 3
Arremesso: 9

Zip: 6
Esquiva: 9
Condução: 6
Disparar Arma: 6
Salto: 9
Cavalgar: 3
Corrida:9
Natação: 6

Astúcia: 5
Esconder/Achar Escondido: 9
Identificar Coisas Perigosas: 7
Leitura: 6
Resistir à Lábia: 7
Visão/Audição/Olfato: 9
Armar/Desarmar Armadilha: 9
Seguir/Cobrir Pistas: 5

Caradura : 6
Lábia: 8
Passar/Detectar Coisas de Má Qualidade: 6
Prestidigitação: 6
Esgueirar: 8

Grande Coisa

Qualquer jogador que for bem sucedido num teste de Visão/Audição/Olfato depois do episódio com o pessoal da limpeza verá Ludwig/McPoodle partindo no banco de trás do velho calhambeque. Mas ele tem também uma boa dianteira sobre os personagens. Nem mesmo a Velocidade Instantânea, ou um avião, serão capazes de pegá-lo antes que ele suma de vista. Antes dos jogadores terem tempo de se preocupar com a escapada de McPoodle, uma enorme limousine pára no estacionamento do Noodle-Oodle-Ooo. Outro freguês! Este é o dia de sorte dos personagens. Dentro da limousine encontra-se Silas Boodle IV, um homem de negócios tremendamente rico, dono da cadeia de restaurantes Boodle's Noodles.

Segredo: Este não é realmente Silas Boodle IV. É mais uma vez Seamus McPoodle disfarçado. No entanto, é um ótimo disfarce e os personagens não serão capazes de ver a verdade — no início.

"Silas Boodle IV" (Mais uma vez Seamus disfarçado)

"Boodle" cumprimenta-os altivamente e oferece uma soma fabulosa — "um trocadinho" ele torce o nariz — pelo restaurante que ele pretende transformar num Boodle's Noodles. Antes de lhes dar o dinheiro, no entanto, ele deseja inspecionar o local — "só para ter certeza de que tudo se encontra perfeitamente em ordem." Claro que o restaurante está em destroços; ele viu isto ele próprio e nem mesmo usando Velocidade Incrível seria possível colocá-lo em ordem antes da inspeção.

"Boodle" demonstrará desprezo e parecerá desapontado. "Temo que não seja isto o que eu esperava", ele dirá. "Tenho que retirar minha oferta inicial. Mas se vocês concordarem com ..." — e ele diz uma quantia desprezível. (Quem sabe alguma coisa que um dos jogadores tenha escolhido como Objetivo.)

Independentemente dos jogadores aceitarem a oferta ou não, "Boodle" começará a se dirigir à saída, mas Goofus Gallant se intrometerá, gritando:

"Chefe, chefe, Sr. Poodle, aquele cara que qué comprá seu buteco tá aqui! Ele tá aí!" A esta altura os jogadores já deveriam ter desconfiado que Boodle é na verdade seu nêmese, Seamus McPoodle. "Boodle"/Mc Poodle dirá sibilando, "Seu idiota! Eu os tinha em meu poder." A esta altura os jogadores já deveriam estar prontos para se atirar sobre ele. Ele sai correndo pela porta. Os jogadores podem fazer o que eles quiserem contra o pobre Goofus Gallant ou podem sair em perseguição a Seamus McPoodle, ou podem fazer as duas coisas.

O Grand Finale

Quando “Boodle”/McPoodle sair do restaurante, o gato conhecido anteriormente como Howard Mews entrará correndo e dirá que ele é na verdade Silas Boodle IV. (E ele realmente é — ele viaja freqüentemente incógnito, examinando restaurantes.) Ele diz que gostaria de comprar o Noodle-Oodle-Ooo. Ele tinha rido muito com a baderna de um pouco antes ... há anos que ele não se divertia tanto. Ele pede para os personagens acompanharem-no até o carro para que possa lhes dar o dinheiro.

Se se recusarem, ou fizerem algum movimento no sentido de Lutar ou de alguma outra forma deixarem o gato zilionário desconcertado, eles se verão na frente do cano de um milhão de armas, espingardas, pistolas, fuzis, bazucas etc. Elas, e um homem muito grande e sem o menor senso de humor que os está retendo, aparecerão instantaneamente do nada. Nem se dê ao trabalho de fazer testes de Luta numa situação destas. Se os PCs tentarem lutar, faça apenas com que eles voltem a si próximos ao carro.

Enquanto os heróis negociam com Boodle (o verdadeiro), McPoodle Correrá até um depósito de dinamite escondido. Ele sumirá de vista antes deles saírem do restaurante — mesmo que eles tenham Velocidade Incrível. McPoodle escondeu-se no meio da subida da montanha que existe próximo aos dois restaurantes. Antes que alguém possa achá-lo ou alcançá-lo, ele terá armado às pressas uma carga de dinamite para destruir o restaurante dos personagens. Se o resultado do teste de Armar/Desarmar Armadilhas de McPoodle for uma falha, seu detonador explodirá no lugar das bananas de dinamite (causando 2D pontos de dano em McPoodle). No caso de um sucesso, o restaurante dos personagens explodirá. Todos que estiverem dentro dele acabarão em pé, queimados e enegrecidos (mas ilesos), dentro da cratera criada pela explosão.

Tenha ou não sido bem sucedido em seu plano diabólico, McPoodle dará um grito. Você também gritaria se tivesse acabado de explodir; se não tiver explodido, ele estará gritando de alegria por ter conseguido destruir o Noodle-Oodle-Ooo. Qualquer que tenha sido a razão, foi um grande erro. O som de sua voz provocou uma avalanche. (Por que é que o som da explosão não provocou a avalanche? Não me pergunte. Isto é um desenho animado!) Uma pedra imensa está balançando no topo da montanha. Será que ela vai cair? Claro que vai! Ela rola na direção de McPoodle que passa correndo pelos personagens em direção a seu próprio restaurante. A pedra ganha velocidade e parte montanha abaixo.

Silas Boodle IV (o Verdadeiro)

Descrição: Um gato do tamanho de um ser humano magro e com cara de vira-lata. Ele usa um paletó esporte amarrotado, uma gravata toda amassada e tem o pelo todo arrepiado. Quando está disfarçado de vagabundo (1) atende pelo nome de Howard Mews.

Crenças & Objetivos: A risada é o melhor remédio. Eu quero apenas me divertir ... e ser muito, muito rico. As coisas sempre são do meu jeito ... senão.

Pontos de Vida: 8

Muque: 3
- Derrubar Portas: 3
- Escalada: 9
- Luta: 6
- Erguer Coisas Pesadas: 3
- Arremesso: 6

Zip: 5
- Esquiva: 9
- Condução: 5
- Disparar Arma: 5
- Salto: 9
- Cavalgar: 5
- Corrida: 7
- Natação: 5

Astúcia: 3
- Esconder/Achar Escondido: 6
- Identificar Coisas Perigosas: 6
- Leitura: 8
- Resistir à Lábia: 9
- Visão/Audição/Olfato: 6
- Armar/Desarmar Armadilha: 3
- Seguir/Cobrir Pistas: 6

Caradura : 5
- Lábia: 5
- Passar/Detectar Coisas de Má Qualidade: 5
- Prestidigitação: 5
- Esgueirar: 5

(1) No original “hobo”, pessoas que viajam clandestinamente de trem de uma cidade para outra e arranjam emprego onde podem. Há 90 anos, os “hobos” realizam uma convenção anual em Britt Iowa, no segundo fim de semana de agosto.

McPoodle não tem nem chance de sair da frente da pedra. Ele será esmagado e achatado até virar uma folha de papel. Todos os personagens que não se Esquivarem, Teleportarem ou fizerem alguma outra coisa que os tire do trajeto da pedra serão também achatados (2 D pontos de dano e Estupefação ... e achatado). Boodle será salvo por um hábil criado. Enquanto é salvo, ele gritará, “Salvem os restaurantes!”

Se os heróis conseguirem salvar pelo menos um restaurante, Boodle reviverá todos os que foram achatados e os “chacoalhará” trazendo-os de volta ao mundo tri-dimensional. Boodle colocará o McPoodle achatado numa moldura e o pendurará (com a inscrição “Nosso Fundador”) no restaurante que escapar. McPoodle ficará lá pendurado resmungando “Eu me vingarei de vocês!!!” (o início de uma nova aventura?)

Boodle se oferecerá então para comprar o restaurante dos jogadores por uma grande soma em dinheiro — ele sabe reconhecer um bom negócio quando vê um.

Se os jogadores aceitarem a oferta, Boodle dar-lhes-á o dinheiro. Se eles se recusarem a vender ou se não tiverem conseguido salvar pelo menos um dos restaurantes, Boodle começará a gargalhar feito um louco e estalará os dedos. Um de seus criados tirará uma arma imensa da cintura e, enquanto o desenho chega ao fim, Boodle sairá perseguindo os personagens por toda a paisagem praguejando alegremente. (Este poderia ser o início de uma nova aventura.)

Pontos de Trama

Além dos pontos que são normalmente dados aos jogadores que foram criativos durante a aventura, você deverá dar Pontos de Trama pelos seguintes motivos:

Qualquer jogador que fizer McPoodle, Goofus Gallant, o filhote ou qualquer um dos capangas de McPoodle Cair ganhará um Ponto de Trama.

Qualquer jogador que causar dano em Howard Mews/Silas Boodle IV perderá um Ponto de Trama.

Os jogadores que causarem dano nos Zeladores Espirituosos não ganharão nem perderão nenhum Ponto de Trama. Personagens como estes merecem qualquer coisa que eles recebam.

O jogador que fizer um jogo de palavras realmente ruim com as palavras “Macarrão” ou “Pasta” poderá ganhar ou perder um Ponto de Trama dependendo do gosto do Diretor de Animação por trocadilhos infames.

Curta Metragem:

Birutices na Praia, ou, Atol-ados em Confusão

Roteiro de Gerald D. Swick

Elenco

O Diretor e até quatro jogadores. Os jogadores podem escolher o tipo de personagem que eles quiserem.

O Diretor representará um tubarão, uma planta carnívora, um tigre, um peixe motorista de táxi e Mergatroid Mico (um símio que acha a coisa mais divertida do mundo ficar atirando cocos em qualquer coisa que se mova). O Diretor fará também o papel de Uga, um homem primitivo que morre de vontade de comer peru — apesar dele nunca ter visto um peru na vida.

Local

A aventura começa em Qualqueirópolis, no momento em que os jogadores embarcam num navio em busca de um tesouro perdido. A ação acontecerá na imensidão inexplorada do oceano Pacífico. Para ser mais específico, ela vai encontrar os personagens explorando duas ilhas desertas. Estas ilhas são iguais a todas as ilhas que existem no Pacífico — palmeiras, areia, selva e coisas do gênero. Na praia da ilha menor existem alguns despojos trazidos pelo mar.

O Tubarão

Descrição: Um tubarão grande e faminto. Enquanto desliza pela água do mar, ele fica cantarolando — Dum-dum Dum-dum Dum-dum Dum-dum ... a música tema de Tubarão, é claro. Isto tem uma tendência de denunciá-lo porque suas vítimas podem ouvi-lo. É por isso também que seu nível de habilidade em Esgueirar é tão baixo. Ele fala mas preferiria engolir as pessoas inteiras. No entanto, pelo fato de ser um tubarão, ele pode comer qualquer coisa e ficar satisfeito com uma bota. Ele não tem mãos e não é capaz de dirigir nem de disparar uma arma.

Crenças & Objetivos: Comer! Ele também gosta de conversar sobre cinema e pode se distrair se acontecer de alguém começar a falar sobre seu filme favorito — adivinha qual !

Pontos de Vida: 12

Muque: 6
- Derrubar Portas: 6
- Escalada: 6
- Luta: 8
- Erguer Coisas Pesadas: 6
- Arremesso: 6

Zip: 4
- Esquiva: 4
- Condução: NA
- Disparar Arma: NA
- Salto: 4
- Cavalgar: NA
- Corrida: NA
- Natação: 8

Astúcia: 3
- Esconder/Achar Escondido: 3
- Identificar Coisas Perigosas: 6
- Leitura: 3
- Resistir à Lábia: 6
- Visão/Audição/Olfato: 6
- Armar/Desarmar Armadilha: NA
- Seguir/Cobrir Pistas: 7

Caradura : 2
- Lábia: 2
- Passar/Detectar Coisas de Má Qualidade: 2
- Prestidigitação: NA
- Esgueirar: 4

Circunstâncias

Encontraremos, misturados com os despojos na praia, os personagens dos jogadores. Seu navio encontrou um tempo horrível e agora eles estão ilhados sem ter como voltar para casa. (Para os fins desta aventura, Um Saco de Surpresas produzirá qualquer coisa menos um meio de transporte capaz de levar os jogadores para casa. Todos os objetos carregados no Bolso Traseiro dos personagens que poderiam ser úteis terão desaparecido ou estarão encharcados. E trata-se de uma distância muito grande para se voar.)

Objetivo da Aventura

Encontrar o tesouro na ilha grande e voltar para casa em Qualqueròpolis.

A Trama

Pelo fato de terem sido levados à praia de uma pequena ilha deserta, os personagens deveriam ter algum tempo para fazer um reconhecimento do local. Na ilha existe areia, palmeiras e cocos em abundância. Existe também uma outra ilha perto, do outro lado de um canal estreito.

Depois que o Diretor tiver descrito a cena, uma garrafa será levada até a praia pelo mar. Cada um dos jogadores deverá fazer um teste de Visão/Audição/Olfato para ver se ele encontra a garrafa. (Se ninguém for bem sucedido, escolha aleatoriamente quem achará a garrafa.)

Dentro da garrafa existe um mapa. O mapa (que tem escrito em cima em letras grandes “Mapa do Tesouro”) mostra a ilha onde os personagens naufragaram e a ilha que fica do outro lado do canal. O mapa tem um grande “X”. Próximo ao “X” está escrito, “Sua passagem para casa,” com letras velhas e decoradas. (Faça um teste de Ler Documento. No caso de uma falha o texto poderia ser entendido como “O tesouro desapareceu.”)

De uma forma ou de outra, o Diretor deveria encorajar os jogadores a se mudarem para a outra ilha.

A Travessia Para a Outra Ilha

O canal que separa as duas ilhas tem 10 m de largura — largo demais para ser pulado, mas uma travessia fácil para ser feita a nado (a não ser por uma coisinha), e não apresenta nenhum problema para aqueles que voam. Os personagens que FALHAREM num teste de Astúcia poderão atravessar andando no fundo do oceano sem se preocupar com pequenos detalhes como respirar.

A viagem de uma ilha para a outra pode ser curta, mas ela não será nenhum piquenique. Os personagens verão uma grande barbatana negra ziguezagueando no canal que separa as duas ilhas.

Todos os personagens que tentarem nadar ou caminhar até a outra ilha encontrar-se-ão com um imenso tubarão. O tubarão está faminto e tentará comer tudo que ele vir na água. (Isto inclui objetos inanimados — um fato que os personagens podem usar em seu proveito. Lembre-se que é possível também usar a Lábia ou Hipnotizar o tubarão, se alguém tiver a idéia.) O tubarão come, sendo bem sucedido em testes de Luta e fazendo suas vítimas Caírem. Todos os personagens que, por qualquer motivo, vierem a Cair dentro d’água, acordarão dentro da barriga do tubarão. É possível usar a Lábia de dentro do tubarão, ou se Esgueirar por entre suas mandíbulas. Praticamente qualquer outro método idiota de escapar deveria funcionar, mas eles têm que ser inventados pelos próprios jogadores.

Para ajudar os personagens na travessia, o Diretor pode colocar em cena alguns peixes voadores muito colaborativos (que irão, milagrosamente, transportar os personagens de uma ilha para a outra voando — se eles forem convencidos a fazê-lo através da Lábia ou Hipnotismo).

Além disso, existe um peixinho (chamado Tijuana Bass) que gerencia um serviço de táxi entre as duas ilhas. Tudo que os personagens têm que fazer é assobiar e o Tijuana Bass aparecerá. Depois de atravessar um personagem (ou vários personagens), ele exigirá o pagamento. Se alguém se recusar a pagar, Tijuana assobiará e um polvo mal-humorado aparecerá para esmagar o tratante.

Depois de chegarem à ilha grande, os personagens deverão, coletivamente ou cada um por si, sair em busca do local marcado com um "X" no mapa. Mas antes de chegarem ao tesouro, eles encontrarão alguns obstáculos.

Uga Buga ... Perus!

O primeiro (e mais persistente) obstáculo entre os aventureiros e o tesouro será um nativo armado com uma lança chamado Uga. No momento em que os personagens chegarem à ilha, Uga estará na rebentação, com água até a cintura, tentando (sem ter muita sorte) espetar um peixe com a lança.

Uga está de saco cheio de peixe. O que ele quer mesmo é um peru assado. Infelizmente Uga não tem a menor idéia de como é um peru. Ele achará que todos os personagens que ele avistar (com exceção dos macacos, gorilas, tigres e outros animais que ele pudesse já ter visto na ilha) são perus. Uga está bem à vista e os personagens logo o verão. Ele os verá ao mesmo tempo. Logo que avistar os personagens, Uga dará um salto no ar e gritará "Uga Buga ... Perus!" — e começará perseguir o maior deles. Se alcançar o personagem, ele começará a morder uma "coxa de peru." Será necessário um bom número de sucessos em testes de Luta para fazê-lo Cair ou uma fuga bem sucedida para se livrar dele.

Uga continuará aparecendo periodicamente na aventura.

O Que É um Peru Assado Sem Alguns Legumes Para Acompanhar?

Depois de seu primeiro encontro com Uga, os jogadores terão que penetrar na selva para encontrar o tesouro. Pouco depois de terem deixado a praia, eles encontrarão o segundo obstáculo: uma planta cartunívora (comedora de personagens de desenho animado).

O personagem que estiver na frente (ou o primeiro que entrar na selva, se eles estiverem separados) terá de ser bem sucedido num teste de Visão/Audição/Olfato para notar as gavinhas da planta cartunívora se esgueirando e enredando-o. Será necessário fazer a planta Cair para ela libertar qualquer prisioneiro que ela porventura vier a apanhar.

Armadilhas, Armadilhas e Mais Armadilhas

Sem os personagens perceberem, Uga espalhou várias armadilhas pela ilha. Os exploradores deverão encontrar pelo menos duas armadilhas antes de chegarem ao local marcado no mapa com um "X". Estas armadilhas podem ser escolhidas usando a Tabela de Armadilhas Aleatórias ou podem ser planejadas com antecedência. Duas sugestões:

Primeiro, o jogador poderia tropeçar numa das armadilhas para tigres de Uga. Trata-se de uma armadilha do tipo "folhas-de-palmeira-em-cima-do-poço". O poço tem três metros de profundidade. (Os personagens sofrem 1D pontos de dano devido à queda). Os personagens saberão que eles caíram numa armadilha para tigres porque haverá um lá!

Uga

Descrição: Uga é um nativo padrão dos desenhos animados com um osso atravessado no nariz. Ele tem um metro e vinte de altura e anda sempre descalço. Ele carrega uma lança que pode acontecer dele arremessar. Pode ser também que ele a finque nos personagens. De qualquer maneira, a lança causa 1D pontos de dano. Ele está farto de peixe.

Crenças & Objetivos: Conseguir um peru para o jantar!

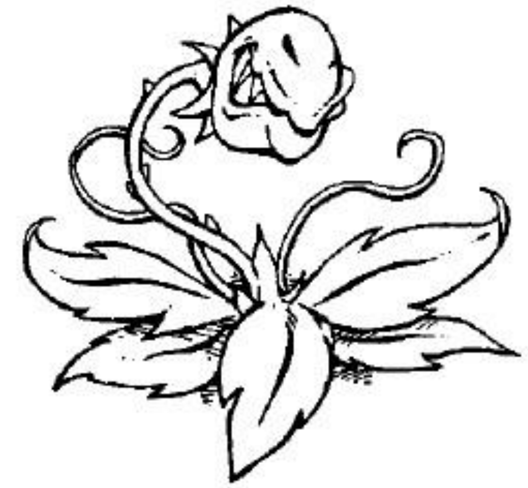
Pontos de Vida: 10

Muque: 4
- Derrubar Portas: 4
- Escalada: 5
- Luta: 7
- Erguer Coisas Pesadas: 4
- Arremesso: 4

Zip: 3
- Esquiva: 5
- Condução: 3
- Disparar Arma: 3
- Salto: 3
- Cavalgar: 3
- Corrida: 6
- Natação: 5

Astúcia: 1
- Esconder/Achar Escondido: 4
- Identificar Coisas Perigosas: 2
- Leitura: 1
- Resistir à Lábia: 6
- Visão/Audição/Olfato: 5
- Armar/Desarmar Armadilha: 7
- Seguir/Cobrir Pistas: 7

Caradura : 3
- Lábia: 3
- Passar/Detectar Coisas de Má Qualidade: 3
- Prestidigitação: 3
- Esgueirar: 3



A Planta Carnívora

Descrição: Uma planta de um metro e oitenta de altura com folhas cor púrpura. A planta tem uma flor — as pétalas da flor abrem e fecham como uma boca e as margens das pétalas são afiadas como dentes. A planta também tem gavinhas que crescem para agarrar os personagens que não desconfiam de nada.

Crenças & Objetivos: Comer. Crescer. Comer.

Pontïs de Vida: 8

Muque: 6
- Derrubar Portas: NA
- Escalada: NA
- Luta: 6
- Erguer Coisas Pesadas: 6
- Arremesso: 6

Zip: NA
- Esquiva: NA
- Condução: NA
- Disparar Arma: NA
- Salto: NA
- Cavalgar: NA
- Corrida: NA
- Natação: NA

Astúcia: NA
- Esconder/Achar Escondido: NA
- Identificar Coisas Perigosas: NA
- Leitura: NA
- Resistir à Lábia: NA
- Visão/Audição/Olfato: NA
- Armar/Desarmar Armadilha: NA
- Seguir/Cobrir Pistas: NA

Caradura : NA
- Lábia: NA
- Passar/Detectar Coisas de Má Qualidade: NA
- Prestidigitação: NA
- Esgueirar: NA

Use o Tigre Feroz (descrito na pág. 67). Ele é um animal de verdade, não um personagem, mas um teste de Lábia pode vir a conseguir sua cooperação na tentativa de escapar do poço. Se o tigre colaborar, ele ou o personagem conseguirá escapar. Será necessário um sucesso num segundo teste de Lábia para convencer o tigre a deixar o personagem sair primeiro. Se for libertado da armadilha, o tigre soltará um rugido e se embrenhará na mata. No entanto, se mais tarde seu libertador acabar no caldeirão de Uga, o tigre aparecerá e lutará com Uga permitindo que a vítima escape.

Outra armadilha clássica na selva é o Laço. Um laço escondido no solo pode prender um dos pés da vítima e erguê-la no ar. A vítima fica pendurada no ar — de cabeça para baixo, é claro. Quando é disparada, a armadilha faz soar um alarme que trará Uga correndo ao local (quem sabe afastando-o de alguma outra pessoa). Esta armadilha não causa dano. Ela simplesmente impede os jogadores de fazerem qualquer outra coisa até eles pensarem em alguma forma de se libertarem (ou convencerem alguém a libertá-los).

Uga Buga ... Miúdos!

Depois que as armadilhas tiverem sido encontradas, Uga aparecerá de novo. O nativo saltará de trás de uma moita e gritará “Uga Buga ... Miúdos! Uga Buga ... molho de Oxicoco!” Se alguém tiver sido pego pelo laço ou em alguma outra armadilha do tipo, Uga aparecerá antes dele conseguir se libertar.

Se os personagens estiverem juntos, o Diretor deverá jogar um dado. Se o resultado estiver entre 1 e 3 o nativo atacará o mesmo personagem que ele atacou da primeira vez. No caso de um resultado entre 4 e 6, o Diretor escolherá quem ele ataca. Se os personagens estiverem separados. Uga atacará o personagem que estiver mais perto de chegar ao tesouro.

Se Uga for derrotado, os exploradores poderão continuar sua caça ao tesouro. Se derrotar qualquer um dos personagens que atacar, ele o arrastará para sua choupana a fim de cozinhar o “peru”.

A Choupana de Uga

A choupana de Uga é simplesmente uma choupana. Não existe nada dentro dela a não ser uma pilha de espinhas de peixe velhas e um grande caldeirão preto cheio de água. Há também uma pilha de lenha debaixo do caldeirão.

Uga tem apenas meia dúzia de fósforos para acender o caldeirão. O personagem que acordar dentro do caldeirão poderá tentar apagar os fósforos à medida que Uga os acende. (Faça um teste de Zip para cada fósforo que você tentar apagar.) Outra possibilidade seria o personagem tentar FALHAR num teste de Astúcia para poder

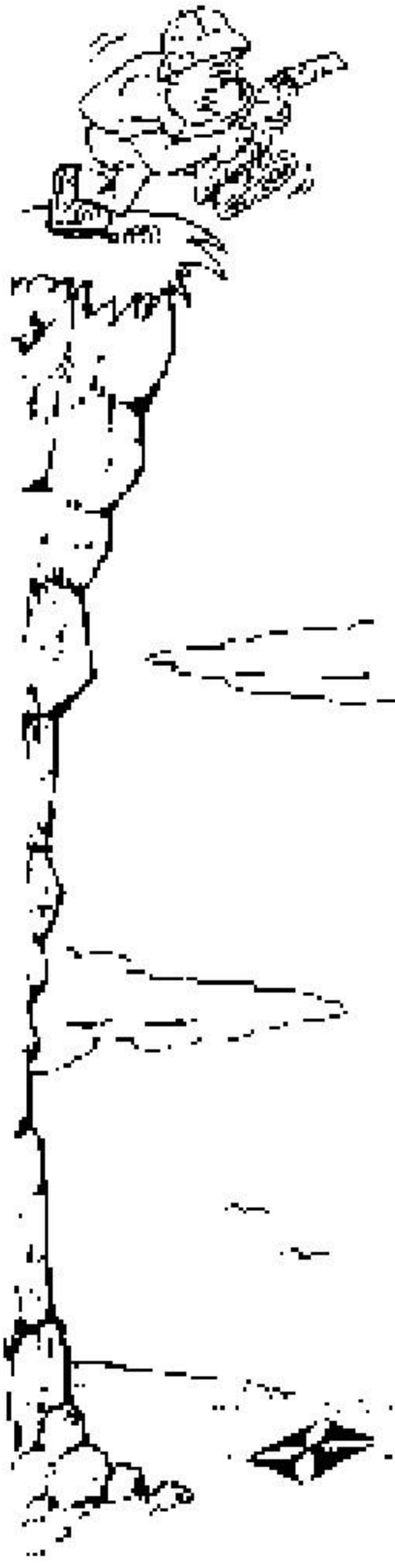
tomar um bom banho quente sem ser cozido vivo. Um teste de Lábia e uma idéia criativa de como utilizar as espinhas de peixe (como pente, por exemplo) poderia convencer o ingênuo Uga de que ele está num salão de beleza e o personagem é seu cabeleireiro. Existe um número muito grande de possibilidades. Independente do que acontecer, o Diretor não deve permitir que Uga termine de preparar seu jantar.

Macaco Vê, Macaco Faz

Existe ainda um último obstáculo a ser transposto antes que os personagens consigam chegar ao ponto marcado com um “X”. Há um macaco travesso chamado Mergatroid na ilha. Ele está meio entediado. Ele quer achar alguém para brincar com ele. Claro que o que ele chama de brincar pode não ser a mesma coisa que os personagens consideram como brincadeira — ele gosta de saltar de árvore em árvore atirando cocos em tudo que está embaixo.

Mergatroid é só um animal, logo ele não é capaz de conversar com os personagens. Use a descrição do macaco existente na pág. 17. No entanto, ele pode ser Hipnotizado ou levado na conversa com uma boa Lábia (seu nível de habilidade em Resistir à Lábia é 8). Mergatroid realmente circula um bocado — e ele é muito chato. De vez em quando, o Diretor deveria jogar um dado. No caso de um resultado entre 1 e 3 Mergatroid aparece e acerta um personagem com um coco. Se o resultado estiver entre 4 e 6, ele estará longe fazendo alguma outra coisa e não aparece. Mergatroid pode ser usado para diminuir a velocidade de um personagem que esteja muito à frente dos outros ou como uma forma de animar um pouco a aventura se os jogadores ficarem meio atolados.

Todos que forem atingidos pelos cocos sofrerão dois pontos de dano. Se algum personagem atirar contra Mergatroid ou atacá-lo de alguma outra forma, ele atirará um coco muito especial contra seu oponente — este coco atingirá a cabeça do personagem, se partirá em dois e dentro dele haverá um objeto redondo com um pavio aceso. É uma bomba. O personagem deverá fazer um teste de Identificar Coisas Perigosas para perceber que se trata de uma bomba. No caso de um sucesso, o personagem terá uma ação para fazer alguma coisa sobre o assunto. Se falhar, a vítima sofrerá 1D pontos de dano.



O Grand Finale

Os personagens acabarão chegando ao ponto marcado com um “X” no mapa. E é claro que o solo também estará marcado com um “X”. Um pouco adiante na praia há um grande “W” numa direção e um “Y” na outra ... e assim por diante. Uma pequena escavação revelará o baú do tesouro, onde está escrito “Cia de Novidades Ltda..” Ele contém uma flor dessas que espirram água, um anel que dá choques e uma almofada de pum. Dentro do baú existe também uma grande quantidade de bexigas e fogos de artifício. (O Diretor pode incluir no baú qualquer outra coisa que ele ache interessante.)

Os personagens podem usar estes objetos para voltar para casa. A almofada de pum pode ser usada como uma balsa, as bexigas podem ser enchidas e presas ao baú, permitindo assim que os personagens voem para casa. O baú poderia ser usado como um bote. É possível prender os fogos de artifício no baú (ou em praticamente qualquer outra coisa) para se construir um foguete — embora isto seja um pouco arriscado.

Pontos de Trama

Um Ponto de Trama vai para o(s) primeiro(s) personagem(ns) que chegar(em) ao local onde está enterrado o tesouro. Um Ponto vai para o primeiro que conseguir escapar da ilha e voltar para Qualqueropólis. Qualquer um que fizer Mergatroid, Uga (ou qualquer outro NPC inamistoso) Cair, também leva um Ponto de Trama.

Longa Metragem:

Caninos Brandos

Roteiro de Warren Spector

Elenco

O Diretor de Animação e até três jogadores. (Um Diretor experiente pode tentar dirigir esta aventura com mais de três jogadores.) Os jogadores podem escolher o tipo de personagem que preferirem. Pares de Inimigos Naturais devem ser evitados. Os jogadores deveriam trabalhar em conjunto para alcançar o objetivo.

O Diretor representará os papéis do Dr. Parafuzuszoltusz (um cientista louco) e do Conde Gotchula, um vampiro velho e banguela. O Diretor representará também o Sargento Karpov Trotsky (um oficial de polícia dedicado mas não muito inteligente), os monstros do Dr. Parafuzuszoltusz e todos os habitantes da vila que forem encontrados.

Local

A aventura está ambientada na Transilvânia. Os locais principais são uma pequena vila da Transilvânia, o laboratório de tamanho médio de um cientista louco transilvano e uma grande montanha da Transilvânia (sobre a qual existe um castelo assustador).

Circunstâncias

Os personagens trabalham para uma empresa cinematográfica de Qualqueropolis e eles receberam ordens do chefe para fazer uma pesquisa para um filme de horror com um orçamento milionário. Eles têm instruções também de voltar para Qualqueropolis com um astro para o filme — um vampiro de verdade. Com este objetivo, eles receberam passagens de ônibus para a Transilvânia.

Infelizmente, eles receberam ordens para voltar em duas semanas ... e o próximo ônibus só sai da Transilvânia daqui a um mês. Não existem trens, nem aviões, nem navios e nenhuma outra forma de transporte. O grupo todo precisa voltar junto. Para fins desta aventura, um Saco de Surpresas produzirá qualquer coisa menos um meio de transporte.

Segredo: A população do povoado — um pessoal muito supersticioso — está aterrorizada com a aparição de monstros, ou de alguém que eles acham que é um monstro. Todos os estranhos são suspeitos de serem monstros ...

Objetivo da Aventura

Os personagens devem voltar para casa em Qualqueropolis juntos e de preferência com um vampiro.

Segredo: Isto pode ser conseguido de várias maneiras. O Dr. Parafuzuszoltusz tem um aparelho capaz de teleportá-los de volta, se eles conseguirem achá-lo e aprender como ele funciona. Se eles não souberem como usá-lo, não há nada que diga onde eles podem terminar. (Não é uma má idéia fazê-los aparecer no castelo do Conde.)

Outra maneira dos personagens voltarem para casa é convencer o Conde a se transformar num morcego e trazê-los de volta para casa voando. (Ele se transforma num morcego realmente grande.) Ele o fará se eles forem bem sucedidos num teste de Lábia ou de Hipnotismo.

Se os personagens não conseguirem convencer o Conde, eles deveriam pegar seu tesouro e comprar um transatlântico ou um avião para levá-los para casa. (Isto poderia também ser o início de uma nova aventura. Quem mais poderia estar no navio? Existe entre os personagens, algum que seja capaz de pilotar um avião? Você entende a idéia.)

A Trama

A aventura começa com os personagens entrando no sonolento povoado de Sanguinópolis. Dali, eles podem viajar para o castelo do Conde, ou para o laboratório do Dr. Parafuzuszoltusz, o que eles preferirem. No entanto, enquanto não ouvirem alguns rumores que circulam pela cidade, eles nem saberão que o Doutor está naquela região.

O Povoado

Os jogadores encontrarão praticamente tudo o que eles precisam na cidade — uma hospedaria, as casas exóticas onde os aldeões moram, uma cadeia, uma feira dos produtores da região, etc. O que eles não conseguirão encontrar é qualquer traço de alta tecnologia — será impossível encontrar dinamite ou maquinaria de alguma complexidade — a menos que eles se lembrem de usar o Correio Instantâneo.

Lembre-se que a vila existe basicamente para fornecer informações aos jogadores e talvez alguns problemas na forma de confusão de identidades — mui-

Sgto. Karpov Trotsky

Descrição: Mais um policial de desenho animado rechonchudo. Ele usa shorts largos de couro, um colete de couro bem justo e um chapéu com uma pena. Ele tem um bigode enorme que muda de forma conforme seu estado de humor. (Quando ele está zangado, as pontas ficam retas; quando ele está feliz, elas se curvam, etc.) Ele fica vermelho com a mais simples provocação. O menor volume que ele é capaz de usar quando está falando é um berro. O sgto. Karpov Trotsky carrega consigo um bacamarte (1D pontos de dano) e usa um distintivo.

Crenças & Objetivos: Faz tudo o que as autoridades lhe dizem para fazer. Todo mundo é suspeito. Os criminosos podem ser detectados porque têm olhos evasivos. Os criminosos devem ser pegos e presos. Os monstros também.

Pontos de Vida: 11

Muque: 3
- Derrubar Portas: 6
- Escalada: 4
- Luta: 7
- Erguer Coisas Pesadas: 4
- Arremesso: 5

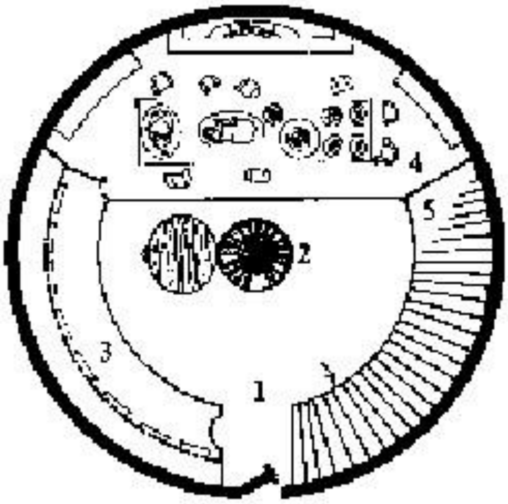
Zip: 2
- Esquiva: 5
- Condução: 2
- Disparar Arma: 6
- Salto: 2
- Cavalgar: 2
- Corrida: 5
- Natação: 2

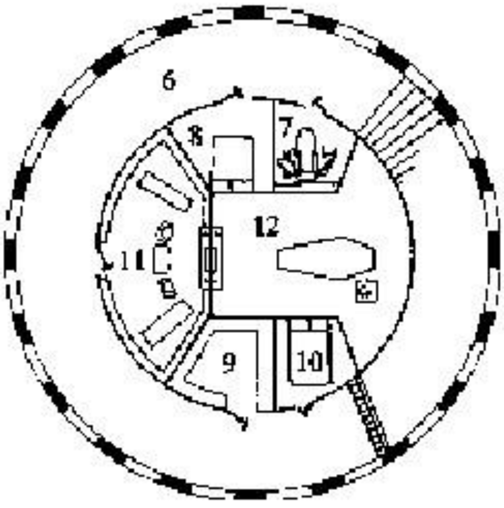
Astúcia: 2
- Esconder/Achar Escondido: 6
- Identificar Coisas Perigosas: 4
- Leitura: 2
- Resistir à Lábia: 4
- Visão/Audição/Olfato: 6
- Armar/Desarmar Armadilha: 2
- Seguir/Cobrir Pistas: 6

Caradura : 2
- Lábia: 2
- Passar/Detectar Coisas de Má Qualidade: 2
- Prestidigitação: 2
- Esgueirar: 2

tos dos habitantes locais confundirão os personagens com os monstros. Se os personagens estiverem gastando muito tempo no povoado, faça com que o Sgto. Trotsky, provavelmente acompanhado de uma horda de aldeões (carregando tochas e forcados, é claro) apareça e os leve à força ao laboratório.

Está anoitecendo quando os personagens chegam em Sanguinópolis e a cidade está calma como um túmulo. Não há movimento em lugar nenhum. Ninguém em Sanguinópolis se arrisca a sair de casa depois de escurecer, de modo que os visitantes terão que bater em algumas portas (ou de alguma outra forma entrar nos locais) a fim de obter informações à noite. Todas as casas da cidade são muito parecidas (e os jogadores não são capazes de ler as placas). O Diretor de Animação deveria jogar um dado e consultar a tabela apropriada (de dia ou de noite — v. pág. 103) para verificar onde eles bateram e qual a reação das pessoas que estavam dentro.





O Castelo do Conde

1. O Salão Principal
2. O Calabouço e a Sala do Tesouro
3. A Sala dos Retratos
4. A Sala de Jantar
5. A Escada de Pedra que Range
6. O Corredor Circular
7. O Consultório Dentário
8. O Dormitório Vermelho
9. O Almoxarifado
10. O Dormitório Preto
11. A Biblioteca
12. O Esconderijo do Conde

O Castelo do Conde

Trata-se de um castelo assombrado padrão de desenho animado. Existe sempre uma nuvem escura pairando sobre ele (acompanhada de relâmpagos e trovões). Pode-se ouvir os uivos dos lobos dentro da noite perpétua que envolve o castelo. Todos os animais de montaria derrubarão seus cavaleiros se forem forçados a se aproximar do castelo.

Quando forem ao castelo, os personagens chegarão pela porta da frente. (Não existe nenhuma forma de ir a qualquer outra parte do castelo a não ser voando — e no meio da tempestade isso seria, na melhor das hipóteses, arriscado.) A porta se abrirá sozinha com um rangido sinistro antes de qualquer um dos personagens ter uma chance de tocá-la. Tudo no castelo produz um ruído sinistro, inclusive os passos dos personagens. (Subtraia um dos resultados de todos os testes de Esgueirar enquanto os personagens estiverem dentro do castelo.)

Sala 1: O Salão Principal

A porta da frente se abre e dá passagem para o imenso salão principal. Ele está cheio de teias de aranha e móveis empoeirados. Existe uma escada imensa à direita da porta, que leva ao andar de cima. No meio do imenso salão existe um alçapão aberto. Existe uma passagem em forma de arco à esquerda da porta.

Sala 2: O Calabouço e a Sala do Tesouro

O alçapão leva aos subterrâneos do castelo. Ele serve de entrada para uma longa escada em caracol que parece não ter fim. Finalmente (depois dos personagens terem ficado completamente exasperados) ela termina num calabouço. Aqui eles encontrarão mais riqueza do que eles jamais imaginaram — ouro, prata, jóias, cenouras, o que for suficiente para comprar um exército, um transatlântico, uma esquadrilha de aviões — qualquer coisa. Eles encontrarão também vários esqueletos (alguns humanos, alguns coelhos, alguns gatos) acorrentados à parede.

A menos que tenham vindo com o Conde (ou ele os tenha seguido) até aqui, os personagens estarão completamente a salvo neste lugar.

Sala 3: A Sala dos Retratos

A porta à esquerda da entrada principal leva à Sala dos Retratos, uma sala longa e estreita que segue a curva da muralha externa do castelo. As paredes estão forradas com retratos empoeirados de estranhas criaturas semi-humanas. Os jogadores que forem bem sucedidos num teste de Visão/Audição/Olfato notarão que os olhos dos retratos parecem segui-los por onde eles vão. Se mudarem algum retrato de lugar, os personagens descobrirão que eles foram recortados e que existe uma passagem secreta atrás da parede. Esta passagem leva ao Calabouço da mesma forma que o alçapão no meio do Salão Principal. Os personagens que descobrirem a passagem

secreta vislumbrarão também a figura de uma imensa criatura parecida com um morcego batendo as asas na passagem secreta. Nenhum dos intrusos seria capaz de se deslocar tão rápido a menos que ele tivesse Velocidade Incrível.

Os personagens que seguirem a passagem secreta chegarão ao Calabouço. Se tiverem seguido a criatura alada, os personagens encontrarão o Conde quando chegarem ao Calabouço. Ele tentará Hipnotizar os personagens. Seu poder é especial; ele pode tentar Hipnotizar todos eles ao mesmo tempo.

Se o Conde vencer, todos os personagens acordarão num quarto do andar de cima com dois pequenos furos na garganta. Se ele falhar, os personagens poderão Correr, Lutar, usar sua Lábia ou tentar qualquer coisa que eles queiram.

Sala 4: A Sala de Jantar

Os personagens que derem toda a volta na Sala dos Retratos acabarão numa grande sala de jantar com uma lareira, uma mesa imensa com várias cadeiras e dois armários. Um deles contém uma grande quantidade de talheres e copos de prata e coisas do gênero; o outro contém a porcelana fina. A sala toda é decorada em carmesim e preto — muito elegante mas um tanto fantasmagórico. A mesa está posta com uma ceia suntuosa, quente e com uma aparência deliciosa.

Quando os jogadores entrarem na sala, a lareira se acenderá como por mágica. Se algum dos personagens tiver como um de seus Objetivos a aquisição de um tipo particular de comida, ele encontrará comida daquele tipo na mesa. O que os personagens não sabem é que a comida foi drogada. Todos os personagens que comerem alguma coisa adormecerão duas ações depois. Os personagens que forem bem sucedidos em testes de Visão/Audição/Olfato perceberão que há alguma coisa de errado com a comida — eles não saberão o quê, mas saberão que alguma coisa está errada.

O Conde chegará alguns turnos depois dos personagens entrarem na Sala de Jantar. Aqueles que não comerem da comida ainda estarão lá para encontrá-lo. O Conde demonstrará bastante consternação pelo fato de nem todas as suas pretensas vítimas estarem adormecidas. (Lembre-se que ele é um vampiro velho e banguela que está cansado de ter de lutar com suas vítimas.) Ele ficará bastante confuso com a situação, dando com isso oportunidade aos personagens de Correrem, Lutarem, tentarem usar a Lábia, ou qualquer outra coisa que eles se preocuparem em fazer. Se eles não fizerem nada, o Conde tentará Hipnotizá-los. (Lembre-se que ele pode atacar todos os personagens ao mesmo tempo com seu super-Hipnotismo!) Se forem derrotados, os personagens acordarão num dormitório do andar de cima, cada um com dois pequenos furos na garganta. Se derrotarem o Conde, eles poderão fazer o que quiserem.

O Infame Conde Gotchula

Descrição: O Conde Gotchula está começando a ficar velho, mesmo para um vampiro. Seus caninos originais já se foram e ele tem caninos postiços (que não assentam bem). Os Diretores de Animação que tiverem facilidade em falar com um sotaque de vampiro deveriam tentar falar como um vampiro banguela. (“Bembindo au meo Castelo. Eu soo o Conde Goxula.”)

O conde não gosta de exercícios físicos e tentará usar o Hipnotismo toda vez que encontrar com os personagens. Ele também sente uma aversão por alho (que os jogadores poderão notar se repararem o alho que existe pendurado por toda a vila). Subtraia 1 do resultado dos testes de Luta feitos contra o Conde por um personagem que esteja carregando alho. Adicione 1 ao resultado de qualquer teste de Lábia ou Hipnotismo feito contra o Conde por alguém que esteja carregando alho. O Conde não fica transtornado diante de crucifixos, estacas de madeira, espelhos ou prata.

Se o Conde vencer seus visitantes, eles acordarão no quarto do andar de cima (todos amontoados na mesma cama) com dois buracos no pescoço. Isto poderá acontecer mais de uma vez se eles insistirem em atacar o Conde sem sucesso. A mordida do Conde não transformará os personagens em vampiros (apesar de que, se um Diretor desejar adicionar esta complicação, ele tem toda liberdade para fazê-lo).

Se os heróis fizerem o Conde Cair, poderão amarrá-lo e se preparar para a viagem de volta. Mas, logo que os personagens virarem as costas, o Conde se transformará num rato e escapará das cordas — depois se transformará num morcego e voará de volta para o castelo. Os personagens terão de pensar em alguma maneira de levá-lo para Qualqueirópolis. (Existem algumas formas de prender o Conde — ele não é capaz de se transformar em fumaça ou alguma outra coisa do gênero — o que significa que ele pode ser preso numa caixa, num vidro, numa mala ou alguma outra coisa desse tipo.)

Um sucesso num teste de Lábia ou Hipnotismo é a melhor maneira de convencer o Conde a viajar para Qualquerópolis. A Lábia deixa-lo-á sinceramente convencido. Depois que desistir de morder e parar para ouvir sua história, ele perceberá que a vida de um astro de cinema é melhor do que a que ele tem hoje. O Hipnotismo é arriscado. Para hipnotizar o Conde o personagem tem de olhar nos olhos dele ... de modo que o Conde pode fazer seu próprio teste de Hipnotismo contra o personagem que está tentando hipnotizá-lo!

Se encontrarem o tesouro do Conde mas não conseguirem convencê-lo a voltar com eles, os personagens podem roubar o tesouro. Isto poderia levar a uma continuação ... porque o Conde certamente irá querer seu tesouro de volta.

Conde Gotchula

Crenças & Objetivos: A única coisa que o Conde deseja é viver em paz, chupando sangue, dormindo o dia inteiro e estudando odontologia à noite. Se ele puder fazer tudo isto sem muito esforço, melhor. Ele faria qualquer coisa por um par de dentaduras que realmente servissem em sua boca.

Pontos de Vida: 12

Muque: 5
- Derrubar Portas: 5
- Escalada: 5
- Luta: 7
- Erguer Coisas Pesadas: 6
- Arremesso: 5

Zip: 4
- Esquiva: 8
- Condução: 4
- Disparar Arma: 4
- Salto: 4
- Cavalgar: 4
- Corrida: 7
- Natação: 4

Astúcia: 6
- Esconder/Achar Escondido: 7
- Identificar Coisas Perigosas: 7
- Leitura: 9
- Resistir à Lábia: 8
- Visão/Audição/Olfato: 6
- Armar/Desarmar Armadilha: 6
- Seguir/Cobrir Pistas: 6

Caradura : 1
- Lábia: 2
- Passar/Detectar Coisas de Má Qualidade: 2
- Prestidigitação: 2
- Esgueirar: 5

Prodígios:
- Mudar de Forma: 9
- Voar: 7
- Hipnotismo: 8

Sala 5: A Escada de Pedra Que Range

As escadas à direita da entrada principal levam ao andar de cima seguindo junto à parede do castelo. Os degraus de pedra rangem. Logo que alguém colocar o pé sobre o primeiro degrau, o Diretor deverá fazer um som muito alto "GrrrrrrrCRÉC!" O personagem, é claro, saltará para trás mas nada acontecerá. Quando alguém pisar no degrau de novo, ele fará o mesmo ruído. Mais cedo ou mais tarde alguém tentará o segundo degrau, que faz um som do tipo "URRRRRkkkkkk." E assim por diante.

Cada degrau faz um som horripilante diferente — o Diretor deveria produzir os sons adequados. Todos os degraus rangem ... menos um. O sexto degrau não faz nenhum ruído. Mesmo que o personagem volte e salte sobre ele, os personagens não serão capazes de produzir nenhum ruído com ele. Isto não significa nada — serve apenas para deixar os jogadores loucos.

Sala 6: O Corredor Circular

O corredor circular dá a volta em quase todo o castelo. Ele termina num pequeno parapeito que fica acima da escadaria. Um personagem correndo pelo corredor pode ser obrigado a fazer um teste de Zip para evitar cair de volta no andar inferior. Existem janelas ao longo de todo o corredor que dão para o exterior do castelo. Não existe nada de interesse lá fora a não ser a tempestade. Os jogadores encontrarão cinco portas que dão para este corredor. Elas dão passagem para os cômodos do andar superior.

Sala 7: O Consultório Dentário

Esta sala contém um consultório odontológico completo com uma cadeira de dentista e equipamento de alta rotação para tratamento dentário (1D+1 pontos de dano em qualquer um que vier a ser tratado com este equipamento). Será necessário um sucesso num teste de Luta para prender alguém (com correias) na cadeira. Um sucesso num outro teste de Luta, será necessário para usar a broca. Existe também equipamento para se fabricar dentes postiços — resina, moldes de borracha e coisas do gênero.

Sala 8: O Dormitório Vermelho

Um quarto relativamente pequeno, contendo uma cama grande e pouca coisa mais de interesse. Tudo no quarto é vermelho sangue.

Sala 9: Almoxarifado

Esta sala tem várias dentaduras de vampiro. (Os personagens poderão usá-las se conseguirem um resultado igual a 1 ou 2 numa jogada com 1 dado. Isto lhes permitirá causar 1D+1 pontos de dano com sua mordida — usando testes de Luta para ver se eles conseguem ou não morder o oponente.) A sala tem também diversas pás (para cavar tumbas), montes de capas e prateleiras cheias de vidros de ketchup.

Sala 10: O Dormitório Preto

Outro dormitório — só que preto. Existe uma cama e uma cômoda. Na cômoda há um vidro com uma dúzia de Pílulas de Astúcia (v. pág. 59).

Sala 11: A Biblioteca

Uma biblioteca bem equipada. Os personagens que disserem que querem dar uma olhada e forem bem sucedidos em testes de Achar Escondido acharão apenas

um livro importante. Trata-se de um livro escrito por Herr Doktor Profetzor Parafuzuszoltusz que descreve uma máquina que ele criou. O título do livro é O Teletransporte da Matéria. (Os personagens terão de ser bem sucedidos em testes de Leitura para entender o que diz o título. Se entenderem mal o título, eles acharão que ele diz O Tolo Porte da Batedeira, o famoso trabalho do confeiteiro marciano Do-Nut.) Qualquer pessoa que encontrar e ler este livro saberá como usar a máquina de teleporte do cientista louco.

A sala tem também uma pequena lareira (apagada). Se alguém tocar em qualquer parte da lareira, ela girará em torno de si e o personagem será carregado para a próxima sala (nº 12). O resto dos personagens que estiverem na Biblioteca verão uma lareira idêntica mas nenhum personagem.

Sala 12: O Esconderijo do Conde

Este é o local onde o Conde passa os dias. Nesta sala há um caixão e uma pequena mesa sobre a qual existe um copo de água com uma dentadura de vampiro dentro.

Se os personagens não tiverem ainda encontrado o Conde antes de chegar a esta sala, eles o encontrarão aqui. Ele estará dormindo em seu caixão, mas de forma alguma indefeso — uma noite perpétua envolve este castelo. O Conde não gosta de ser acordado e ficará zangado o suficiente para Hipnotizar ou Lutar com os intrusos (mesmo assim, ele passará o tempo todo reclamando em voz alta e de forma maçante sobre o transtorno que é esta visita inesperada). Se ele vencer, os personagens acordarão em um dos quartos do andar de cima com dois furos na garganta.

O Laboratório do Dr. Parafuzuszoltusz

Se forem capturados pelo Sgto. Trotsky (que acredita que eles sejam monstros que fugiram), os personagens serão levados ao laboratório dirigido pelo Dr. Parafuzuszoltusz. O laboratório é um pequeno edifício sem janelas no topo de uma colina fora da cidade.

A Muralha e o Portão

O laboratório é cercado por uma muralha de pedra com 3 metros de altura e 30 cm de espessura. A única entrada para a área do laboratório é o portão principal. Trata-se de uma porta de vaivém normal. A distância entre as travessas é pequena o suficiente para impedir a passagem de uma criatura do tamanho de um ser humano, mas criaturas menores não encontrarão nenhum problema para passar elas. Não há nenhum guarda no portão.

A Área do Laboratório

O portão principal abre-se para uma grande área arborizada. As árvores são capazes de esconder vários personagens de uma vez se for necessário. Existe um caminho que serpenteia por entre os capões. A área toda está repleta de armadilhas inofensivas armadas pelo prof. Parafuzuszoltusz para impedir os monstros de escaparem. Muitas destas armadilhas ainda estão ativadas. Se estiverem sendo escoltados pelo Sgto. Trotsky, os personagens não terão nenhum problema com as armadilhas. Se estiverem sozinhos, o Diretor de Animação deverá jogar um dado e consultar a Tabela de Armadilhas Aleatórias uma vez para cada personagem antes deles chegarem à “segurança” do laboratório.

Dr. Parafuzuszoltusz

Descrição: O Dr. Parafuzuszoltusz é um ser humano com mais ou menos um metro e vinte de altura e careca. Ele usa óculos de fundo de garrafa e é quase cego sem eles. Ele usa um guarda-pó branco com bolsos fundos. (Em vez de um Saco de Surpresas, o Dr. P têm Bolsos de Surpresas.) Ele tem sempre consigo uma rede de caçar borboletas e um Raio de Surdez (pág. 101).

Crenças & Objetivos: O Dr. Parafuzuszoltusz é o típico Cientista Louco. Ele não é mau, mas pode vir a ficar muito mal-humorado com espiões e pessoas que invadem seu laboratório. O conhecimento é bom — quanto mais esquisito melhor. Ele captura espécimes interessantes e faz experiências com eles. Ele adora construir engenhocas. Ele também constrói monstros porque ele sabe que todo mundo espera que um cientista louco o faça, mas ele ainda não pegou o jeito da coisa. Todos os seus monstros são mais disparatados do que ferozes.

Pontos de Vida: 10

Muque: 2
Derrubar Portas: 2
Escalada: 2
Luta: 5
Erguer Coisas Pesadas: 2
Arremesso: 2

Zip: 4
Esquiva: 4
Condução: 4
Disparar Arma: 8
Salto: 4
Cavalgar: 4
Corrida: 5
Natação: 4

Astúcia: 6
Esconder/Achar Escondido: 9
Identificar Coisas Perigosas: 9
Leitura: 9
Resistir à Lábia: 9
Visão/Audição/Olfato: 9
Armar/Desarmar Armadilha: 9
Seguir/Cobrir Pistas: 9

Caradura : 5
Lábia: 5
Passar/Detectar Coisas de Má Qualidade: 5
Prestidigitação: 5
Esgueirar: 5

Prodígio:
Saco (Bolsos) de Surpresas: 5

Uma Visita ao Dr. Parafuzuszoltusz

Pode ser que os monstros do Dr. Parafuzuszoltusz sejam bobos, mas suas engenhocas são muito espertas. Sua última invenção é o Raio de Surdez. Este aparelho maravilhoso deixa seu alvo surdo por cinco ações (sem chance de se Esquivar). A pessoa surda fica imune à Lábia e ao Hipnotismo até o efeito passar. O Dr. Parafuzuszoltusz sabe disso e usará a arma em si mesmo se ele estiver prestes a ser convencido de alguma coisa que ele pudesse vir a não querer fazer.

Quando avistar os personagens, o Dr. Parafuzuszoltusz ficará irritado com eles por estarem interrompendo suas experiências. "O que vocês eztarr fazendo em meu Laborratórrio?" Se não receber uma resposta satisfatória, ele atirará no infrator com o Raio da Surdez. Mas se alguém for bem sucedido num teste rápido de Lábia, existe 50% de chance do Dr. P se sentir jovial e responder às perguntas que lhe forem feitas — a menos que se pergunte alguma coisa sobre suas invenções. Isto o convencerá de que os personagens são espiões. Neste caso, ele atacará, puxando algum tipo de arma (à escolha do Diretor) de seus "Bolsos de Surpresas."

Se dominar alguém, o Dr. Parafuzuszoltusz passará a fazer experiências com ele. (Na Transilvânia é completamente legal fazer experiências com invasores de propriedade alheia.) No entanto, ele explicará (alegremente) tudo o que está fazendo, o que poderia ser uma fonte de informação valiosa para os personagens. O Diretor joga um dado para cada personagem com o qual o Dr. P fizer suas experiências para ver o que ele faz:

1-2 Alimenta-o à força com ensopado de monstro que ele traz da cozinha.

3-4 Obriga-o a ouvir bandas de rock da Transilvânia (1D pontos de dano).

5-6 Prende-o à Cadeira Elétrica, faz cócegas com uma pena e fica fazendo anotações o tempo todo (isto não causa nenhum dano).

Quando tiver terminado suas experiências diabólicas, o Dr. colocará os personagens na cabina de teleporte e os enviará para a soleira da porta do Conde — ou qualquer outro lugar que o Diretor achar divertido.

A Porta da Frente

É uma porta comum — fechada mas não trancada. Os visitantes entrarão sem nenhum problema, se eles simplesmente virarem a maçaneta. No entanto, se tocarem a campainha, eles estarão metidos numa encrenca. O botão ativará, de fato, uma campainha, mas ele ativará também um alçapão. Se os personagens estiverem parados bem em frente à porta, a armadilha estará localizada bem em frente à porta. Se eles estiverem à direita da porta, a armadilha estará à direita da porta. Se eles estiverem à esquerda, a armadilha também estará à esquerda. E, se eles se espalharem, o alçapão será imenso.

Um sucesso num teste de Identificar Coisas Perigosas avisa-los-á para não apertar o botão. Se ele for apertado, cada jogador poderá tentar fazer um teste de Zip. Se forem bem sucedidos, eles serão capazes de pular para fora da armadilha na hora que o alçapão se abrir. Aqueles que caírem na armadilha, ver-se-ão dentro de um poço com três metros de profundidade.

Se os personagens estiverem sendo escoltados pelo sgto. Trotsky, ele tocará a campainha e dará um passo para trás. O Diretor, então, jogará um dado. No caso de um resultado entre 1 e 3, o alçapão se abrirá e os personagens cairão nele; o sgto. tocará a aba de seu quepe num cumprimento a todos e sairá de cena. No entanto, se o resultado estiver entre 4 e 6, será o sargento quem cairá. Qualquer que seja o caso, os personagens estarão agora livres para fazerem o que quiserem. O sargento está fora do desenho e o Dr. Parafuzuszoltuz não atenderá a porta (ele está trabalhando em uma de suas engenhocas e não conseguirá ouvir nada).

Sala 1: O Vestíbulo

Um vestíbulo perfeitamente normal com um carpete velho coberto de pegadas de monstros e componentes eletrônicos quebrados. Completamente normal. No vestíbulo existem quatro portas — v. a planta do laboratório na pág. 102.

Sala 2: A Cozinha

É aqui que são preparadas todas as refeições, mas o Dr. Parafuzuszoltuz usa-a também como laboratório químico. Não existe ninguém lá a não ser os personagens. Eles acharão lá todo o material que normalmente se encontra numa cozinha mais alguns bicos de Bunsen, uma vidraria estranha e algumas substâncias químicas ainda mais estranhas no armário. Tudo está muito bem identificado com rótulos, mas os personagens terão que ser bem sucedidos em testes de Leitura para entender o que está escrito nos rótulos.

No momento em que os personagens entrarem na cozinha haverá uma panela cheia com uma substância aromática fervendo sobre o fogão. Além disso, haverá um frasco com uma estranha mistura púrpura borbulhando.

Se alguém beber o líquido do frasco, o achará delicioso. (Na verdade, ele aumentará um ponto em seu atributo Muque até o fim deste desenho animado. Infelizmente, o frasco tem líquido suficiente para apenas um personagem.)

Se alguém experimentar da substância que existe na panela, o Diretor deverá jogar um dado para cada personagem que o tiver feito. Depois de um número de rodadas igual ao resultado obtido na jogada de dado (diferente para cada personagem) cada um dos que tiver experimentado da substância ficará imenso e feio. (É claro que a quantidade de substância que existe na panela é suficiente para todos.) Esta é uma fórmula do tipo Médico e o Monstro. Na forma Monstro, o valor dos atributos Muque e Zip aumenta para 6 (e o nível de habilidade em todas as perícias de Muque e Zip também aumenta com a mesma intensidade). O personagem torna-se incrivelmente hostil e passa a atacar qualquer coisa que esteja à vista.

Quando o desenho terminar, o personagem voltará ao normal, mas durante esta aventura, ele ou ela assumirá a forma de monstro nos momentos mais inoportunos. Toda vez que o personagem Cair (e sempre que achar interessante), o Diretor deverá jogar um dado. Se o resultado estiver entre 1 e 3, o personagem se transformará num monstro. Se estiver entre 4 e 6, o personagem permanecerá inalterado. Se não forem bem sucedidos num teste de Visão/Audição/Olfato cada vez que o personagem mudar, os outros jogadores não notarão nada de estranho em seu companheiro monstruoso até serem atacados.

No entanto, o estado Monstruoso é frágil. Qualquer dano — até mesmo 1 ponto de vida — fará com que o personagem monstruoso volte ao normal. E a cadeira elétrica descrita abaixo curará a condição permanentemente.

Sala 3: O Laboratório Elétrico

É aqui que o Dr. Parafuzuszoltusz faz suas experiências com eletricidade. No centro do laboratório existe o que parece ser uma cadeira elétrica. Num dos cantos há um aparelho que parece ser uma cabine telefônica. Se os jogadores forem bem sucedidos em seus testes de Achar Escondido, eles encontrarão também uma Arma de Raios no meio de um punhado de peças sobressalentes que existe dentro de uma gaveta. Existe uma chance de 50% de o prof. Parafuzuszoltuz estar nesta sala.

A cadeira elétrica é exatamente o que ela parece ser. Se alguém se sentar nela (ou for empurrado contra ela), seus braços e pernas serão automaticamente presos por correias que manterão a vítima em seu lugar. Existe uma grande chave na parede próxima à cadeira. Se ela for ligada, a cadeira provocará 2D pontos de dano na vítima e a libertará logo em seguida. A cadeira está chumbada no chão e não pode ser trocada de lugar. Esta cadeira é a cura para a fórmula O Médico e O Monstro da cozinha.

A cabine telefônica é na realidade uma combinação de cabine telefônica e de teletransporte. Se os personagens já tiverem estado no castelo do Conde e descoberto o livro que fala sobre este aparelho (e tiverem sido bem sucedidos na sua leitura) eles poderão simplesmente entrar dentro dela e ir para casa, terminando o jogo. Jogue um dado se eles não satisfizerem todas estas condições. No caso de um resultado entre 1 e 3, a cabine funcionará como uma cabine telefônica normal ligando-os com Mirna, a operadora da mesa telefônica e a maior fofoqueira da cidade. (Ela sabe tudo que existe na Tabela de Rumores e ficará felicíssima em poder compartilhar as informações de que dispõe com os personagens.) Se o resultado estiver entre 4 e 6, todos que estiverem na cabine serão teleportados instantaneamente para o calabouço do Dr. Parafuzuszoltusz.

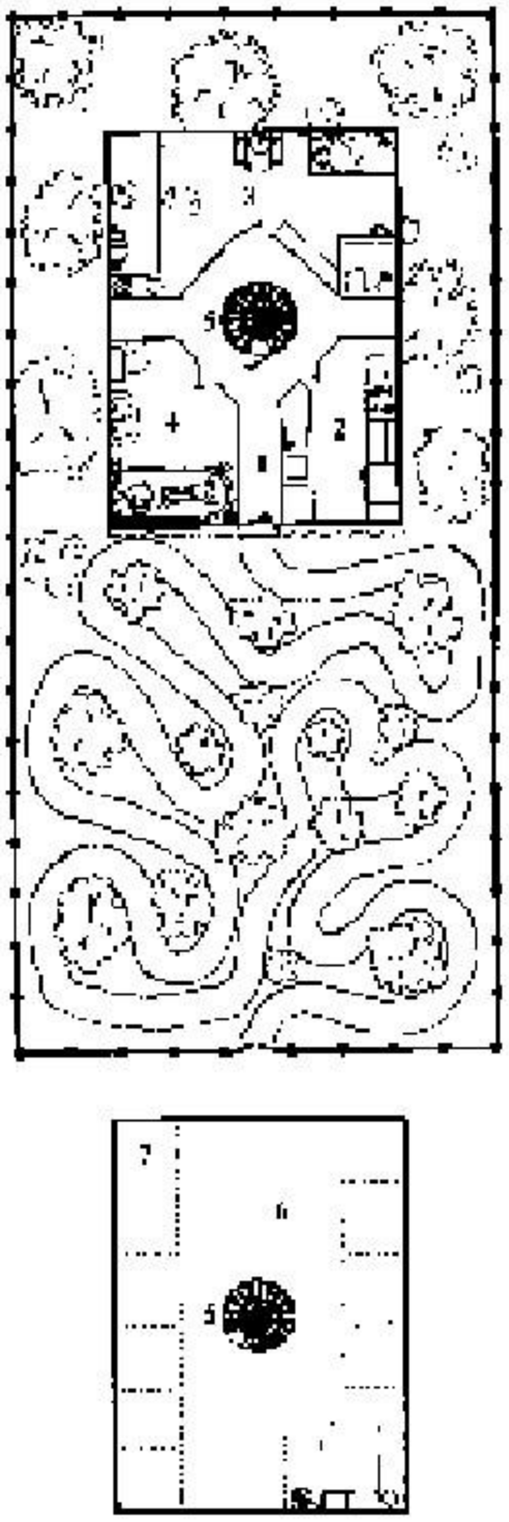
A arma de raios — escondida numa gaveta — é um Raio de Surdez. O Dr. Parafuzuszoltusz estava tentando construir um Raio de Surdez mas ainda não conseguiu terminá-lo. Se o Raio de Surdez for apontado para alguém e o gatilho for apertado, algumas faíscas saltarão de seu cano. Não é necessário fazer nenhum teste de Disparar Armas ... as faíscas azul-brilhante farão até curvas para atingir seu alvo. No entanto, o alvo pode fazer um teste de Esquiva. Se falhar, ele será atingido pelas faíscas e não conseguirá ouvir nada durante cinco ações.

Sala 4: O Banheiro

Até mesmo o laboratório de um cientista louco precisa de um banheiro. Este é um banheiro completamente comum a não ser pelas rãs de estimação que vivem na banheira e o exemplar de Como Eu Fiz Tudo Aquilo de V. Von Frankenstein sobre a prateleira.

Sala 5: A Escadaria

Trata-se de uma escadaria longa e escura, exatamente igual à que existe no calabouço do Conde. Ela deveria ser descrita exatamente da mesma forma, torcendo-se sem fim dentro da escuridão ... Até chegar ao calabouço.



O Laboratório do Dr. Parafuzuszoltusz

1 O Saguão de Entrada
2 A Cozinha
3 O Laboratório de Eletricidade
4 O Banheiro
5 A Escadaria
6 O Calabouço
7 As Celas

Sala 6: O Calabouço (Todo lugar da Transilvânia tem um calabouço!)

Este é o lugar onde o Dr. Parafuzuszoltusz mantém seus monstros mais perigosos (e o resultado de suas experiências fracassadas). Existe 50% de chance do Doutor estar aqui, se ele não tiver sido encontrado antes. O calabouço é escuro e está atravancado de peças estranhas. Se os jogadores disserem que estão procurando qualquer coisa mecânica — exceto, é claro, um meio de transporte — haverá 50% de chance deles a encontrarem. Eles encontrarão inclusive um protótipo do Raio de Surdez. Ele é muito grande para ser carregado, mas está montado sobre um suporte giratório e pode ser usado contra qualquer um que se encontre na sala. Se for disparado sem um alvo específico, as faíscas azuis dobrar-se-ão e atingirão alguém. Escolha aleatoriamente. Se o primeiro alvo se Esquivar, escolha um outro e assim por diante.

Os jogadores encontrarão apenas um monstro nesta sala — os outros terão todos escapado. O que ficou é um vendedor de seguros — o monstro mais perigoso de todo laboratório. O vendedor de seguros seguirá os personagens para onde eles forem, tentando convencê-los usando a Lábia a comprar apólices de seguro. Ele não desistirá enquanto os personagens não o fizerem Cair. Ele já foi atingido tantas vezes pelo Raio de Surdez que ele não é mais capaz de ouvir a palavra “Não” o que é uma grande vantagem em seu ramo de negócio.

Sala 7: As Celas

As celas são fechadas com grades pesadas mas um personagem menor que um ser humano não teria dificuldade em passar por entre as barras. No entanto, o Dr. Parafuzuszoltusz acha que é desumano manter os monstros presos em celas minúsculas por isso ele as usa como closets — todas menos a grande que ele usa como quarto de dormir. Os personagens o encontrarão aqui se já não o tiverem encontrado antes.

O Grand Finale

Se os jogadores conseguirem convencer o Conde a voltar com eles, o Grand Finale será sua volta triunfal a Qualqueropólis ... montados num morcego gigante ou cercados por uma chuva de faíscas multicoloridas geradas pela máquina de teletransporte. O desenho termina enquanto todos os funcionários da companhia cinematográfica aplaudem o sucesso do desenho e cumprimentam o Conde — que será em pouco tempo um astro dos desenhos animados!

Se os personagens não levarem o Conde de volta com eles, mas conseguirem roubar seu tesouro, o Grand Finale mostrará os personagens sobre a pilha do tesouro. E num canto mais escuro, um rato de olhos injetados com dentes de vampiro que assiste a tudo e diz “Eu ainda pego vocês!”

E, se os personagens falharem completamente, o Sgto. Trotsky poderá agarrá-los e arrastá-los de volta ao laboratório ... onde alguns dos monstros do Dr. Parafuzuszoltusz poderão agarrá-los e levá-los ao Doutor ... que gargalhará loucamente e os atirará na câmara de teletransporte ... que os enviará para o lugar mais divertido que o Diretor conseguir pensar para terminar o desenho.

Pontos de Trama

Qualquer jogador que fizer o Conde Cair ganhará dois Pontos de Trama. Qualquer personagem que conseguir Hipnotizá-lo ou convencê-lo a voltar com eles usando a Lábia ganhará um Ponto de Trama. Qualquer um que derrotar o Dr. Parafuzuszoltusz ou o vendedor de seguros ganhará um Ponto de Trama. Qualquer um que fizer o Sgto. Trotsky (ou qualquer outro cidadão de Sanguinópolis) Cair perde um Ponto de Trama.

O Vendedor de Seguros

Descrição: Está é a criação mais hedionda do Dr. Parafuzuszoltusz. Ele é humano (pelo menos na aparência), tem mais ou menos 1,80 m de altura e usa um terno cinza opaco (para combinar com sua personalidade sem brilho). Ele passa o tempo inteiro falando sobre apólices, segurança e benefícios. Mesmo no meio de uma luta, ele continuará tentando vender uma apólice ao personagem.

Crenças & Objetivos: Vender aquela apólice !!!

Pontos de Vida: 12

Muque: 4
- Derrubar Portas: 4
- Escalada: 4
- Luta: 4
- Erguer Coisas Pesadas: 4
- Arremesso: 4

Zip: 4
- Esquiva: 4
- Condução: 4
- Disparar Arma: 4
- Salto: 4
- Cavalgar: 4
- Corrida: 4
- Natação: 4

Astúcia: 1
- Esconder/Achar Escondido: 2
- Identificar Coisas Perigosas: 2
- Leitura: 8
- Resistir à Lábia: 8
- Visão/Audição/Olfato: 2
- Armar/Desarmar Armadilhas: 2
- Seguir/Cobrir Pistas: 2

Caradura: 6
- Lábia: 9
- Passar/Detectar Coisas de Má Qualidade: 9
- Prestidigitação: 6
- Esgueirar: 6

Tabela de Encontros Noturnos

Jogue Um Dado

1: Os personagens optaram por investigar a cadeia. Lá, eles encontraram o Sgto. Trotsky. Ele estará sonolento, mas não tão sonolento a ponto de esquecer que sua função é agarrar os monstros que escapam do laboratório. Ele dará imediatamente um grito de alerta e tentará agarrar os jogadores. Se for bem sucedido na caçada e conseguir agarrá-los, os jogadores serão arrastados para o laboratório e entregues ao Dr. Parafuzuszoltusz.

2-4: Os personagens entraram numa residência normal. O Diretor deve jogar o dado outra vez para determinar qual a reação das pessoas que estão dentro da casa. Se o resultado for igual a 1 ou 2, as pessoas que estão dentro da casa revelarão a informação que existe na Tabela de Rumores (um rumor por residência), responderão às perguntas que eles fizerem e se oferecerão para hospedar os visitantes aquela noite. No caso de um resultado entre 3 e 6, as pessoas que estão na casa sairão gritando a plenos pulmões — “Eles estão aqui! Eles vieram nos pegar! Vampiros! Monstros! Esse é o nosso fim!”

5-6: Os personagens entraram num edifício público (albergue, loja ou qualquer outra coisa que o Diretor escolha. Eles encontrarão várias pessoas em cada edifício que eles entrarem. O Diretor deverá jogar um dado para determinar as reações de todas as pessoas que estão nos edifícios. Se o resultado estiver entre 1 e 4, os personagens encontrarão um NPC amigável. No caso do resultado ser igual a 5 ou 6, os NPCs sairão gritando e correndo.

Tabela de Encontros Diurnos

Jogue Um Dado:

1: Os personagens encontram o Sgto. Trotsky. É dele a única arma de fogo da cidade (um bacamarte imenso). Ele apontará a arma para os personagens e dirá: “Vocês vão voltar para o laboratório. Certo?! O Doutor me avisou que vocês vinham nesta direção e eu os estava esperando. Eu sou esperto demais para gente da sua laia. Agora marchem, um, dois...” Ele fará todo o possível para prender os personagens e levá-los de volta para o laboratório.

2,3: O NPC foge, gritando: “Os monstros ... os monstros estão aqui! As experiências do Dr ... Eles vieram pegar a gente! Fujam! Fujam!”

4-6: O NPC dá voluntariamente as informações existente na Tabela de Rumores. Se os visitantes fizerem perguntas específicas, o NPC fará todo o esforço possível para respondê-las. Tenha em mente que os habitantes de Sanguinópolis não são terrivelmente brilhantes além de serem muito superticiosos. (Na verdade, eles provavelmente fugirão apavorados se um dos personagens for um gato preto; eles provavelmente sairão perseguindo uma ave por causa de seu ossinho da sorte, ou um coelho por causa de sua pata que dá sorte.) No geral, eles não sabem muita coisa do que está acontecendo na vila.

Tabela de Rumores

Na vila, os personagens poderão ouvir várias coisas dos aldeões. Sempre que eles estiverem em Sanguinópolis e o ritmo do desenho estiver diminuindo, ou as tabelas de encontros assim o especificarem, o Diretor deverá jogar um dado para determinar que rumores os jogadores ouvem:

1: Houve uma grande fuga do laboratório do Dr. Parafuzuszoltusz. Ninguém sabe ao certo quantos monstros escaparam, nem quais, mas o sgto.Trotsky está à procura dos monstros fugidos neste exato momento. (Na verdade não existe monstro nenhum em Sanguinópolis — a menos que o Diretor queira criá-los. No entanto, o sgto. Trotsky, os habitantes da vila e os jogadores não sabem disso.)

2: Acredita-se que o Conde seja um vampiro. É por isso que existe tanto alho espalhado por toda parte. Ele é muito velho e já aterroriza os aldeões desta região há séculos.

3: O prof. Parafuzuszoltusz têm muitas máquinas estranhas, entre elas uma que faz as pessoas desaparecerem e reaparecem em algum outro lugar.

4: O Conde é muito rico, por ter roubado dinheiro e jóias e Deus sabe mais o que de suas incontáveis vítimas.

5: O Dr. Parafuzuszoltusz é um cientista louco. Seu laboratório está cheio de poções estranhas, sem falar dos monstros de todos os tipos.

6: O Conde foi visto se transformando numa imensa criatura alada — parecida com um morcego, só que muito maior.

Longa Metragem:

Marte Precisa de Bombas de Creme

Roteiro de Warren Spector

Inspirado por Greg Costikyan

Elenco

O Diretor de Animação e tantos jogadores quantos se quiser. Os jogadores podem escolher o tipo de personagem que desejarem mas aqueles personagens cujos conjuntos de Crenças & Objetivos envolverem comida serão mais divertidos.

Os personagens dos jogadores trabalham no Serviço Aeroespacial de Patrulhamento Organizado — ou SAPO — uma organização devotada ao estudo do Espaço Sideral. Todos eles se conhecem e trabalham juntos. Ignore os pares de Inimigos Naturais. Os personagens recebem uniformes que consistem de um traje espacial feito com um plástico miraculoso que estica loucamente, um capacete de aviador cor-de-rosa e um capacete transparente em forma de bolha.

O Diretor de Animação fará os papéis de Do-Nut (um pequeno confeiteiro verde de Marte), Marti-Nho (seu assistente inacreditavelmente estúpido), um exército de pães prontos, prefeito Beauregard G. Lavagem, Whitebread Milquetoast (o rei recém-coroado da cidade), Dora Flora (uma matrona da sociedade) e os mais variados cidadãos da galáxia.

Local

A primeira parte da aventura se passa na Cidade. A segunda Parte se desenrola no Espaço Sideral, o Grand Finale acontece no planeta Éclair, no planeta Ameixa, em Marte, na Terra ou ....

Circunstâncias

Uma nova lua foi descoberta em órbita em torno de Marte. Parece que a nova lua é feita de sorvete. Neste instante, avistou-se um disco voador marciano sobre a Cidade. Depois do surgimento do OVNI a Cidade entrou em pânico devido ao aparecimento de um exército de "Soldados de Marche-Mélou" (v. pág. 107). Os funcionários do SAPO descobriram o plano dos marcianos para estragar as festividades marcadas para o dia de hoje no recém-inaugurado Palácio do Rei dos Konfeitos.

Para comemorar o término das obras, o prefeito Beauregard G. Lavagem anunciou o Primeiro Concurso Anual de Tortas , Bolos e Calorias do Rei dos Konfeitos. Todos os confeiteiros da cidade foram convidados a participar com suas melhores receitas. Depois de uma degustação cuidadosa o prefeito escolheu aquele que ele considerou o melhor. Hoje o vencedor do concurso será coroado o Rei dos Konfeitos da Cidade.

Segredo: Do-Nut, o marciano, é na verdade um confeiteiro profissional, conhecido em toda a galáxia por suas bombas de creme marcianas. Ele ficou ofendido por não ter sido convidado para participar do Concurso de Tortas e Bolos. Ele ficou tão ofendido que fez um plano para raptar o Rei dos Konfeitos da Terra e destruir o planeta inteiro. Do-Nut viajará por planetas desconhecidos para juntar os instrumentos de destruição necessários para pulverizar um planeta. Sua primeira parada será no planeta Ameixa (um erro), a segunda será na lua de sorvete chamada Éclair.

Prefeito Beauregard G. Lavagem

Descrição: Um porco muito gordo que fala alto e vive metido em política. Ele anda bamboleando como um pato. Ele não fala, faz conferências. Ele não é burro, só meio obtuso.

Crenças & Objetivos : Não existe nada tão doce quanto minha voz. Todo mundo deveria me ouvir e fazer exatamente o que eu digo. Comida é uma coisa boa. Coma sempre e prospere.

Pontos de Vida: 8

Muque: 3
- Derrubar Portas: 3
- Escalada: 3
- Luta: 5
- Erguer Coisas Pesadas: 3
- Arremesso: 4

Zip: 1
- Esquiva: 2
- Condução: 5
- Disparar Arma: 4
- Salto: 1
- Cavalgar: 1
- Corrida: 2
- Natação: 1

Astúcia: 6
- Esconder/Achar Escondido: 6
- Identificar Coisas Perigosas: 6
- Leitura: 8
- Resistir à Lábia: 9
- Visão/Audição/Olfato: 6
- Armar/Desarmar Armadilha: 6
- Seguir/Cobrir Pistas: 6

Caradura: 6
- Lábia: 9
- Passar/Detectar Coisas de Má Qualidade: 9
- Prestidigitação: 6
- Esgueirar: 6

O Objetivo da Aventura

A primeira parte da aventura é uma grande batalha para colocar os jogadores no espírito do Toon. O SAPO terá que vencer o exército de Soldados de Marche-Mélou e alcançar o Palácio do Rei dos Konfeitos a tempo de resgatá-lo — ou pelo menos tentar. (Se você tiver pouco tempo, esta parte da aventura pode ser jogada como um desenho completamente independente.)

Depois que tiverem dado cabo dos Soldados de Marche-Mélou, os jogadores terão que perceber a ligação que existe entre a nova lua marciana, o disco voador marciano avistado na Cidade e as festividades no Palácio do Rei dos Konfeitos. (A ligação deve ser intuitivamente óbvia para o observador mais distraído!) Se alguma coisa está ameaçando a Terra, eles têm que detê-la. Para conseguir isto os jogadores terão que seguir o marciano pelo Espaço Sideral e impedi-lo de cumprir suas ameaças de destruir a Terra. Os oficiais do SAPO ficarão felizes se os jogadores conseguirem trazer o marciano para o QG do SAPO.

A Trama

Comece contando aos jogadores a aparição do disco voador marciano. Existem notícias de um exército investindo furiosamente contra a Cidade. (Não descreva o exército; deixe que os jogadores descubram por si mesmos que tipo de inimigo eles estão enfrentando.) Os jogadores terão que abrir caminho por conta própria até o Palácio do Rei dos Konfeitos, que se acredita ser o ponto focal de toda esta atividade estranha..

Marti-Nho, o Assistente de Do-Nut

Descrição: Um marciano grande, verde e meio apalermado. Ele se parece com todos os marcianos, só é maior.
Crenças & Objetivos : Ãhn?
Pontos de Vida: 12

Muque: 6
- Derrubar Portas: 9
- Escalada: 9
- Luta: 9
- Erguer Coisas Pesadas: 9
- Arremesso: 9

Zip: 1
- Esquiva: 1
- Condução: 5
- Disparar Arma: 7
- Salto: 1
- Cavalgar: 1
- Corrida: 1
- Natação: 1

Astúcia: 1
- Esconder/Achar Escondido: 1
- Identificar Coisas Perigosas: 1
- Leitura: 1
- Resistir à Lábia: 4
- Visão/Audição/Olfato: 7
- Armar/Desarmar Armadilha: 1
- Seguir/Cobrir Pistas: 1

Caradura: 1
- Lábia: 1
- Passar/Detectar Coisas de Má Qualidade: 1
- Prestidigitação: 1
- Esgueirar: 1

Prodígios
- Mudar de Forma: 7
- Disfarce: 9
- Teleporte: 8

Doce Velhinha Coisa Nenhuma ...

Enquanto marcham em direção ao Palácio do Rei dos Konfeitos, os jogadores têm a impressão de que a cidade está deserta. De repente, eles percebem uma coisa estranha — uma doce velhinha gesticulando para eles do alto de um edifício em construção. Ela tem uma sombrinha numa das mãos e uma pistola desintegradora (2D pontos de dano) na outra.

Segredo: A velhinha é muito parecida com Dora Flora, uma personagem com quem os jogadores se encontrarão mais tarde nesta aventura. Na verdade, ela não é Dora Flora e sim Marti-Nho, o assistente do marciano.

O edifício em construção está repleto de máquinas (guindastes, rolos compressores, elevadores) e de tudo aquilo que você esperaria encontrar num edifício em construção — marretas, pregos, chaves de fenda, dinamite, andaimes, concreto, etc.

Se os jogadores se dirigirem para o edifício em construção, a velhinha lutará por algum tempo (o suficiente para os jogadores darem uma boa olhada nela) e depois desaparecerá — literalmente. (Ela tem o prodígio Teleporte.) Os jogadores não terão a menor idéia de para onde ela foi.

Se a velhinha Cair antes de ter uma chance de se teleportar, os jogadores poderão ficar com seu guarda chuva e sua pistola de raios. O guarda-chuva protegerá os jogadores da chuva mas ele é também um auto-jato portátil — que exigirá um sucesso num teste de Condução para funcionar e ficará sem combustível no momento em que for mais divertido.

Segredo: Se ficar sem gasolina, o auto-jato parará no meio do ar (v. o parágrafo Ficando Sem Gasolina da pág. 52). O jogador tem duas opções óbvias: Ficar esperando no meio do céu azul que apareça um caminhão de bombeiros com uma escada Magirus para resgatá-lo ou se libertar do auto-jato e cair como uma pedra. Sem dúvida nenhuma, os jogadores inventarão outras coisas malucas para fazer. Isto é ótimo. Certifique-se apenas de que alguma coisa divertida vai acontecer.

Se a velhinha Cair, um feijãozinho amarelo cairá de seu bolso. Se ele for plantado, nascerá um pé de feijão que crescerá para sempre. (Os jogadores poderão usá-lo mais tarde para perseguir o marciano no Espaço Sideral.) Se for engolido, o pé de feijão começará a crescer dentro do jogador que o engoliu. Ele parará de crescer quando o jogador estiver com 10 m de altura (e muito magro.) Esta altura só poderá ser usada uma vez. A segunda vez que um jogador tentar fazer alguma coisa que exija uma altura anormal, o pé de feijão murchará e o jogador voltará ao tamanho normal.

O Confronto Com Os Soldados de Marche-Mélou

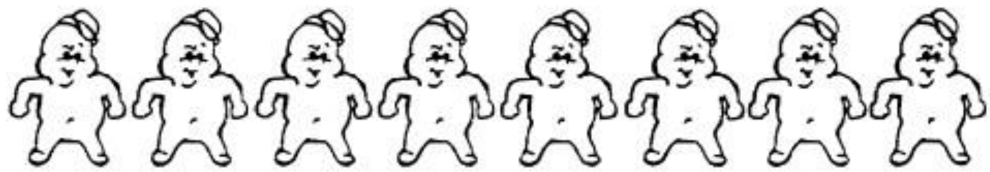
Depois do episódio com a velhinha (independente do fato dela ter desaparecido ou os jogadores terem-na feito Cair), os personagens ouvirão o barulho de passos — muitos passos. Aí os Soldados de Marche-Mélou aparecerão marchando na esquina. Existe mais ou menos uns mil deles ... todos com mais ou menos cinco centímetros de altura. Eles são uns carinhas rechonchudos feitos de massa de bolo cobertos de marshmallow com cerejas como olhos.

É impossível passar a Lábia nos Soldados de Marche-Mélou ou fazer amizade com eles. Só tem uma coisa que eles fazem — Lutar (um ponto de dano cada vez que eles atingirem o alvo). Eles se aglomerarão em volta dos heróis, e cada personagem será atacado por um bando deles — mas, com cinco centímetros de altura não há muito que eles possam fazer. (Você não tem que jogar os dados para cada Soldado de Marche-Mélou — existem milhares deles — jogue apenas uma vez para cada jogador envolvido na luta. Se o teste for bem sucedido, o jogador sofrerá um ponto de dano.)

Depois de algum tempo (se o ritmo do desenho diminuir, ou os jogadores conseguirem se livrar de uma dúzia ou mais de Soldados de Marche-Mélou, ou na hora que o Diretor de Animação achar que deve), os restantes começarão a rolar pelo

chão. Eles começarão a se juntar uns aos outros até formarem 13 Grandes Soldados de Marche-Mélou, mais ou menos do tamanho de um ser humano. Os Grandes Soldados de Marche-Mélou lutarão à distância arrancando pedaços de bolo de seu corpo e atirando-os contra os jogadores (1D pontos de dano) e de perto fazendo testes de Luta (também 1D pontos de dano).

Outra vez, depois de algum tempo (quando o ritmo diminuir, ou os jogadores já tiverem cuidado de cinco deles), os Soldados de Marche-Mélou remanescentes começarão a rolar pelo chão e a se juntar até formar um Soldado de Marche-Mélou Gigante com 10 metros de altura. O Soldado de Marche-Mélou Gigante investirá contra os personagens e fará testes de Luta (dois dados de dano cada vez que ele acertar — e ele é capaz de atacar dois jogadores de cada vez).



Como Lidar Com os Soldados de Marche-Mélou

Armas de fogo não funcionam contra os Soldados de Marche-Mélou, mas outros tipos de arma sim:

Facas e espadas cortarão fatias de Soldados de Marche-Mélou — mas as fatias continuarão lutando até o número de pontos de vida do Soldado de Marche-Mélou chegar a zero. (Os jogadores continuam fazendo testes de Luta contra todas as fatias de uma vez — elas contam como um Soldado de Marche-Mélou em termos de jogo. Todas as fatias fazem apenas um teste de Luta contra o personagem com quem elas estão Lutando. As fatias servem apenas para animar o jogo e o fato delas existirem não afeta o mecanismo de jogo a menos que o Diretor o queira.) Bastões de beisebol, maças e os punhos amassarão os Soldados de Marche-Mélou, mas eles crescerão (como bolo de verdade) e voltarão ao combate até se esgotarem seus pontos de vida. O calor solidificará os Soldados de Marche-Mélou. Um lança-chamas deixará um exército deles imóvel (e delicioso) com um único sucesso num teste de Disparar Armas.

Os personagens podem comer os Soldados de Marche-Mélou. Uma mordida para cada sucesso num teste de Luta. Cada um deles é composto de tantos bocados quantos são seus pontos de vida. Comer os Soldados de Marche-Mélou é arriscado; eles são cheios de fermento e depois de engolir dez pontos de Soldados de Marche-Mélou, até mesmo o personagem mais faminto explodirá como um balão — cheio a ponto de ficar com os olhos esbugalhados; uma picada com um alfinete esvaziará o personagem.)

Depois que um Soldado de Marche-Mélou Cai, ele não volta mais. Ele se transforma definitivamente num punhado de bolo pegajoso.

Os jogadores podem tentar escavar um Soldado de Marche-Mélou. Não existe nada dentro deles a não ser massa de bolo e um pequeno espaço no centro, grande o suficiente apenas para acomodar um personagem. Somente personagens muito pequenos conseguirão escavar e se acomodar dentro de Soldados de Marche-Mélou com 5 cm de altura, mas praticamente qualquer personagem pode escavar um Soldado de Marche-Mélou maior. Depois que estão dentro dos deles, os personagens podem guiá-los como marionetes.

Por último, os jogadores podem tirar vantagem do fato de que a massa de bolo — mesmo a massa de bolo viva — não é muito brilhante. Os jogadores podem tentar se disfarçar como Soldados de Marche-Mélou. Alguns instantes depois da luta começar haverá massa espalhada por todo lado. Tudo que os jogadores têm de fazer é juntar massa suficiente para cobri-los e se enrolar nela. Para isso não é preciso ter o prodígio Disfarce, mas o personagem não será capaz de enganar nada que seja mais esperto que um Soldado de Marche-Mélou. Se os personagens se disfarçarem como Soldados de Marche-Mélou, seus disfarces tornar-se-ão Soldados de Marche-Mélou vivos em 50% dos casos depois que os jogadores abandonarem o disfarce. Nos outros 50% dos casos, o disfarce de Soldado de Marche-Mélou transformar-se-á simplesmente num monte de material pegajoso.

Os Soldados de Marche-Mélou

Descrição: Esses caras são feitos de massa de bolo crua, trazidos à vida por algum processo conhecido apenas pelos chefes de cozinha marcianos. Os soldados de Marche-Mélou são muito pequenos quando nascem — mais ou menos cinco centímetros de altura. Eles têm a habilidade de se juntar para formar versões maiores deles próprios. Normalmente eles se juntam até ficarem do tamanho de seres humanos e também no tamanho gigante.

nos te dizem para fazer.

Pontos de Vida:
Soldados de Marche-Mélou — 1
Soldados de Marche-Mélou do tamanho de um ser humano — 6
Soldados de Marche-Mélou Gigantes — 24

Muque: 1
Derrubar Portas: 1,3,9
Escalada: 1,3,9
Luta: 1,6,9
Erguer Coisas Pesadas: 1,3,9
Arremesso: 1,6,9

Zip: 2
Esquiva: 4,3,2
Condução: 1,1,1
Disparar Arma: 8,8,8
Salto: 4,3,2
Cavalgar: 4,3,2
Corrida: 4,6,9
Natação: 1,1,1

Astúcia: 1
Esconder/Achar Escondido: 1
Identificar Coisas Perigosas: 1
Leitura: 1
Resistir à Lábia: 9
Visão/Audição/Olfato: 1
Armar/Desarmar Armadilha: 1
Seguir/Cobrir Pistas: 1

Caradura: NA
Lábia: NA
Passar/Detectar Coisas de Má Qualidade: NA
Prestidigitação: NA
Esgueirar: NA

Do-Nut, o Pequeno Confeiteiro Verde de Marte

Descrição: Um homenzinho verde vestido com um chapéu de lã e tênis.
Crenças & Objetivos : Eu sou o maior confeiteiro que o universo já viu e fritarei todos aqueles que disserem que não. As massas são ótimas. Elas deveriam ser olhadas mas não comidas.
Pontos de Vida: 11

Muque: 6
- Derrubar Portas: 6
- Escalada: 6
- Luta: 8
- Erguer Coisas Pesadas: 6
- Arremesso: 7

Zip: 6
- Esquiva: 6
- Condução: 9
- Disparar Arma: 7
- Salto: 6
- Cavalgar: 6
- Corrida: 7
- Natação: 6

Astúcia: 4
- Esconder/Achar Escondido: 4
- Identificar Coisas Perigosas: 5
- Leitura: 4
- Resistir à Lábia: 8
- Visão/Audição/Olfato: 7
- Armar/Desarmar Armadilha: 6
- Seguir/Cobrir Pistas: 4

Caradura: 6
- Lábia: 6
- Passar/Detectar Coisas de Má Qualidade: 6
- Prestidigitação: 6
- Esgueirar: 6

O Palácio do Rei dos Konfeitos

Depois de se livrarem dos Soldados de Marche-Mélou, os jogadores não terão problemas para chegar ao Palácio do Rei dos Konfeitos. Em frente ao edifício existe um palco sem segurança. Sobre o palco existe uma mesa e sobre a mesa há um bolo — o vencedor do Concurso de Tortas, Bolos e Calorias do Rei dos Konfeitos. Trata-se de uma coisa realmente imensa e muito engraçada feita de sorvete, chantili, batatas fritas, bobs e peças de automóveis. Qualquer personagem que cair sobre esta mistura aterrissará numa mola, sairá voando, cairá sobre a coisa (ou personagem) mais engraçado que houver disponível e sofrerá 1D pontos de dano. Dividindo o espaço do palco com a massa vencedora estão o Prefeito Beauregard G. Lavagem, Dora Flora (uma matrona da sociedade que está a fim de conseguir um marido a qualquer preço) e Whitebread Milquetoast, o Rei dos Konfeitos.

Por falar nisso, Dora Flora se parece muito com a velhinha que os personagens viram brandindo um arma de raios antes deles se depararem com os Soldados de Marche-Mélou.

Segredo: Dora Flora não estava nem perto do canteiro de obras quando os jogadores viram a velhinha com a arma de raios. Os jogadores avistaram Marti-Nho o estúpido assistente do marciano, disfarçado de Dora Flora.

Se fizerem alguma coisa contra Dora Flora, os jogadores descobrirão que ela é bem durona para uma matrona da sociedade. Ela tem um bom gancho de direita e usa o guarda-chuva com a mesma habilidade que Babe Ruth usava seu taco de beisebol. Ela dará uma surra em qualquer personagem que lhe colocar a mão. (“Seu bruto, mal-educado! Eu vou te ensinar uma lição que você nunca vai esquecer ...” e Pimba, Bang, Pum.)

Se os jogadores tentarem dizer ao Prefeito que eles viram Dora com uma arma de raios dirigindo um bando de bolos crus, ele rirá deles. (Ele se mostrará igualmente cético com relação à ameaça marciana.) Um sucesso num teste de Lábia ou Hipnotismo convencerá o Prefeito de que Dora é uma marciana; ele pode inclusive vir a atacá-la mas ela entenderá suas ações como alguma espécie de paquera e não reagirá. Claro que, quando ela voltar depois de ter Caído, os jogadores terão uma velhinha maneira para cuidar.

No fim, as coisas vão se acalmar ou atingir um ritmo febril. Qualquer que seja o caso, Whitebread Milquetoast, o novo Rei dos Konfeitos gritará “Vejam, no céu!!”

O Disco Voador Marciano Aparece!

Todos os olhos se voltarão para o céu e verão um disco voador flutuando sobre o edifício. O disco voador usará a antena no topo do Palácio do Rei dos Konfeitos para atracar. Um marciano aparecerá e descerá até a sacada do edifício. Sua voz ressoará vindo de um alto-falante: “Vocês me insultaram, terráqueos insignificantes. Eu sou o maior confeiteiro de toda a galáxia. Eu manterei este edifício como refém até vocês me nomearem Rei dos Konfeitos. Se vocês se recusarem, seu planeta e todos os confeitos que existem nele, serão destruídos! É melhor vocês levarem a sério meu aviso.”

Depois disso, o marciano desaparecerá, dentro do edifício. O Rei dos Konfeitos fica em pé e grita com seu ridículo sotaque francês “Como vocês ousam me insultar! Eu sou o maior confeiteiro e vou mostrar isso a todo mundo!” e corre para dentro do edifício. O prefeito conversa rapidamente com Dora Flora e diz para os agentes do SAPO: “Nós vamos agarrar o leão na sua toca. Vocês vão nos ajudar?”

O prefeito e Dora sairão atrás do Rei dos Konfeitos. Depois de alguns momentos o disco-voador levantará vôo, levando junto o edifício — e o Rei dos

Konfeitos, Dora Flora e o Prefeito dentro dele. Os heróis terão de perseguir o marciano (e o Palácio do Rei dos Konfeitos) pelo Espaço Sideral.

O SAPO espera que todos seus membros ajam heroicamente e o que poderia ser mais heróico que salvar a Terra? Nunca ocorreria a um membro do SAPO negar um pedido de ajuda para salvar o mundo. O Diretor deve se sentir à vontade para apagar todos os personagens que não quiserem sair no encalço do diabólico marciano. Os personagens que forem apagados, Cairão e voltarão a si dentro do Palácio do Rei dos Konfeitos junto com os outros personagens.

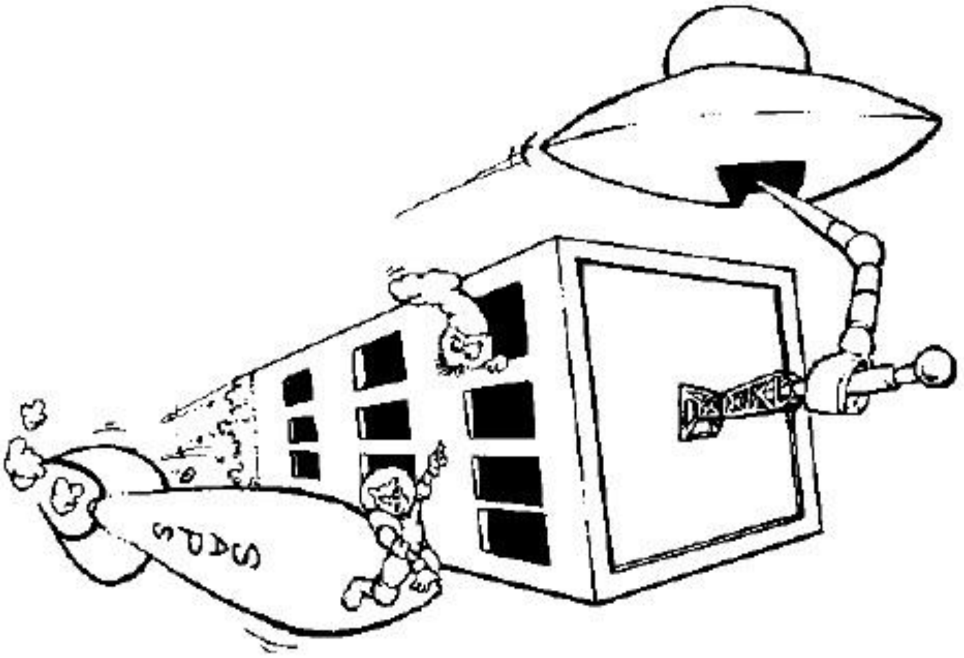
Uma Perseguição Sem Muita Emoção

De uma forma ou de outra, os jogadores devem conseguir entrar no edifício:

Se eles saíram correndo atrás do prefeito e de Dora Flora, nenhum problema. Eles já estão dentro.

Se eles não saíram correndo, faça aparecer um helicóptero do SAPO guiado por controle-remoto. (Os jogadores podem usar o helicóptero para viajar para o Espaço Sideral ou usá-lo para ir até a Base de Lançamentos que fica Fora da Cidade.) Na Base de Lançamentos eles embarcarão numa SAPOnave e sairão em perseguição ao marciano e seus prisioneiros. (Use a descrição da nave existente na pág. 70.)

Se os personagens usarem o helicóptero ou a SAPOnave na perseguição, um sucesso num teste de Condução será suficiente para eles atracarem sua nave na antena no topo do edifício junto com o disco-voador. (O disco estará vazio — toda a operação da nave está sendo feita através do piloto automático.) Um sucesso num teste de Condução indicará também que eles estacionaram a nave de modo a poder entrar por uma das janelas, ou fingir ser um guarda de trânsito, ou qualquer outra coisa que eles pensem em fazer perto do edifício. Uma falha no teste significará que a SAPOnave ficará se chocando contra a parede lateral do edifício ... e saindo do outro lado. O Diretor de Animação deve descrever a cara de surpresa de Do-Nut, Marti-Nho e de qualquer outra pessoa que estiver dentro do Palácio do Rei dos Konfeitos — não é todo dia que a gente vê um foguete atravessando um edifício.



A Investigação do Palácio do Rei dos Konfeitos

Independente da forma como conseguiram entrar, os personagens poderão ir para qualquer andar do edifício. Os Diretores de Animação que dão valor à sua saúde mental manterão os personagens dos jogadores todos juntos e tentarão levá-los para o térreo. (Os Diretores que não ligam a mínima para coisas como a sanidade mental podem fazer o que quiserem.)

Dora Flora, A Matrona da Sociedade

Descrição: Uma velhinha que se veste como se estivéssemos na década de 20 (à qual ela pertence). Sempre carrega uma sombrinha consigo que ela usa como uma arma (1D pontos de dano).

Crenças & Objetivos : Seja polido mas não engula sapo de ninguém — principalmente de frangotes presunçosos. Encontre um marido — de preferência um que seja rico e poderoso. Um terráqueo seria ótimo mas a gente não pode ser exigente.

Pontos de Vida: 7

Muque: 3
- Derrubar Portas: 3
- Escalada: 3
- Luta: 9
- Erguer Coisas Pesadas: 3
- Arremesso: 3

Zip: 4
- Esquiva: 4
- Condução: 4
- Disparar Arma: 4
- Salto: 4
- Cavalgar: 4
- Corrida: 4
- Natação: 4

Astúcia: 5
- Esconder/Achar Escondido: 5
- Identificar Coisas Perigosas: 7
- Leitura: 9
- Resistir à Lábia: 8
- Visão/Audição/Olfato: 7
- Armar/Desarmar Armadilha: 5
- Seguir/Cobrir Pistas: 5

Caradura: 1
- Lábia: 1
- Passar/Detectar Coisas de Má Qualidade: 1
- Prestidigitação: 1
- Esgueirar: 1

Os personagens entram no Palácio bem a tempo de ver Dora Flora correndo em direção às escadas nos fundos do edifício. Alí existem também dois elevadores. Os jogadores verão o Prefeito correr em linha reta na direção do elevador da esquerda.

No momento em que a porta do elevador da esquerda se fechar, a porta do elevador da direita se abrirá e o Prefeito aparecerá de novo. Ele começará a disparar contra os personagens com uma arma de raios esquisita — trata-se de um miniaturizador. Nenhuma das pessoas atingidas sofrerá qualquer dano, mas todos encolherão instantaneamente e passarão a ter 15 cm de altura. O efeito pode durar a aventura inteira ou até o Diretor decidir que seria divertido se ele desaparecesse. Logo que um dos jogadores for atingido pelo raio, o Prefeito baterá em retirada para dentro do elevador e desaparecerá.

Segredo: Deveria ser óbvio que não se trata do verdadeiro prefeito e sim de Marti-Nho, o assistente do marciano, com outro disfarce. Toda vez que os SAPOs chegarem a um novo andar, o Diretor deverá jogar um dado: Se o resultado estiver entre 1 e 3, o Prefeito (ou a Dora) verdadeiro(a) aparecerá; no caso do resultado estar entre 4 e 6, Marti-Nho aparecerá disfarçado de prefeito (ou Dora) e disparará uma de suas armas de raio (v. a coluna lateral da pág. 115). Depois que conseguir atingir um dos personagens, Marti-Nho se teletransportará para longe (para a sacada, mas os personagens não sabem disso). Logo que ele desaparecer, faça o Prefeito (ou a Dora) verdadeiro(a) aparecer. E depois veja a diversão quando os jogadores começarem a disparar contra seus amigos.

Subindo as Escadas

O Palácio do Rei dos Konfeitos tem três andares. Existem dois elevadores junto à parede dos fundos e uma escada que liga os diversos andares. Cada um dos andares tem uma finalidade diferente.

Térreo: Confeitarias, cozinhas.

1º andar: Despensa — cerejas, castanhas picadas, temperos, leite, ovos, farinha, massa de pão crua, instalações de cozinha.

2º andar: Dormitórios, cozinhas, sala de controle do marciano.

O Palácio do Rei dos Konfeitos tem todas as comodidades modernas, inclusive ar condicionado. Isto significa que sempre tem ar dentro do edifício. Os buracos feitos nas paredes do edifício pelos foguetes das naves, armas de raios e personagens voadores não afetam o ar que existe lá dentro. Se alguma coisa acontecer ao sistema de ar condicionado, aí a história é outra.

Não se esqueça que os SAPOs estarão usandos seus SAPOtrajes e por isso, poderão respirar no Espaço Sideral. Além disso, os personagens que falharem em seu teste de Astúcia poderão sobreviver no vácuo, pois eles são estúpidos demais para decobrir que eles não podem. Os marcianos não esquentam a cabeça com ar — eles foram criados no vácuo.

Térreo: O Confeiteiro e os Soldados de Marche-Mélou

No andar térreo há várias confeitarias, cada uma delas especializada num tipo de doce. Existe uma loja de chocolates, uma que vende bolos, uma de biscoitos, uma sorveteria, etc... (se os jogadores disserem o nome de algum outro tipo de confeito ou doce, haverá uma loja vendendo-o neste andar.) Em cada uma das lojas os SAPOs encontrarão um Soldado de Marche-Mélou Azedo criando doces letais (v. a coluna lateral da pág. 111).

Na chocolataria, há um Soldado de Marche-Mélou Azedo recheando as bombas com chocolate recheado de cereja (1 ponto de dano por chocolate comido

Whitebread Milquetoast

Descrição: Um sujeitinho franzino. Usa roupa de cozinheiro e tem um bigode imenso. Fala com um sotaque francês muito carregado (e engraçado).

Crenças & Objetivos : A pastelaria é mais importante que a vida. Milquetoast dá mais valor a seu título — Rei dos Konfeitos — do que à própria vida. Ele correrá qualquer risco para provar que merece o título.

Diretores: Para se manter de acordo com a personalidade de Milquetoast, seria interessante insistir num concurso de confeitaria no Palácio do Rei dos Konfeitos. Milquetoast poderia tentar criar seu próprio Soldados Marche-Mélou — obtendo resultados desastrosos.

Pontos de Vida: 7

Muque: 1
Derrubar Portas: 1
Escalada: 1
Luta: 2
Erguer Coisas Pesadas: 1
Arremesso: 4

Zip: 6
Esquiva: 6
Condução: 6
Disparar Arma: 6
Salto: 6
Cavalgar: 6
Corrida: 6
Natação: 6

Astúcia: 4
Esconder/Achar Escondido: 4
Identificar Coisas Perigosas: 8
Leitura: 5
Resistir à Lábia: 7
Visão/Audição/Olfato: 6
Armar/Desarmar Armadilha: 7
Seguir/Cobrir Pistas: 4

Caradura: 1
Lábia: 1
Passar/Detectar Coisas de Má Qualidade: 5
Prestidigitação: 5
Esgueirar: 7

ou arremessado). Na loja de bolos, haverá um Soldado de Marche-Mélou Azedo sovando uma massa feita com pólvora em vez de farinha (1D pontos de dano quando arremessada ou comida). Na loja de biscoitos, o Soldado de Marche-Mélou Azedo estará assando biscoitos duros como pedra — os melhores para se arremessar (1D pontos de dano). Na sorveteria, o Soldado de Marche-Mélou Azedo estará preparando os sundaes com ingredientes (chantili, sorvete e um creme verde estranho) que ele tira de embalagens muito esquisitas para colocar nas tigelas. Estas embalagens parecem (e funcionam como) armas de fogo (1 ponto de dano cada vez que um personagem for atingido). O creme verde deixa os personagens verdes — muito útil se alguém quiser se fazer passar por marciano. O efeito dura até o fim do desenho.

Se os jogadores entrarem em alguma das lojas, os Soldados de Marche-Mélou Azedos que estão lá tentarão vender-lhes os doces perigosos que explodirão ou causarão algum outro tipo de problema se forem comidos ou arremessados. A única forma de evitar problemas com os Soldados de Marche-Mélou Azedo é trocar alguma coisa por suas mercadorias. Os personagens poderão trocar qualquer coisa que eles têm consigo por um dos doces dos Soldados de Marche-Mélou Azedos. Se eles se recusarem a negociar, os atacarão usando suas mercadorias letais como armas. É possível usar a Lábia para convencer os os Soldados de Marche-Mélou Azedos a abandonarem suas mercadorias e suas armas. (Uma falha no teste de Lábia ou um sucesso no teste de Resistir à Lábia por parte dos Soldados de Marche-Mélou Azedos acabará numa Luta.)

Se os jogadores optarem por não entrar nas lojas, os os Soldados de Marche-Mélou Azedo virão atrás deles — atirando sua mercadoria contra eles. Não importa o que aconteça, os jogadores terão que enfrentar esses caras. Por sorte, os Soldados de Marche-Mélou Azedos não os seguirão nos andares de cima. Eles simplesmente voltarão para suas lojas e esperarão por novos clientes — o que você esperaria de personagens com chantili na cabeça?

Soldados de Marche-Mélou Azedos

Descrição: Os Soldados de Marche-Mélou Azedos são exatamente iguais aos normais (com o tamanho de seres humanos) só que têm algo que se parece com um cérebro — na verdade trata-se de chantili mas isto é muito mais do que os Soldados de Marche-Mélou têm normalmente. Existem algumas diferenças em termos de jogo entre os Soldados de Marche-Mélou Azedos e os Soldados de Marche-Mélou normais: os Soldados de Marche-Mélou podem usar perícias de Astúcia e têm um monte de Caraduras. Os Soldados de Marche-Mélou Azedo falam; os Soldados de Marche-Mélou normais não.

Crenças & Objetivos : Fazer e vender. Todo mundo que não quiser comprar o que eu tenho para vender deve ser convencido a comprar. As pessoas que não podem ser convencidas a comprar minhas coisas devem ser eliminadas. E isso é tudo o que importa.

Pontos de Vida: 6

Muque: 3
- Derrubar Portas: 3
- Escalada: 3
- Luta: 6
- Erguer Coisas Pesadas: 3
- Arremesso: 6

Zip: 3
- Esquiva: 3
- Condução: 3
- Disparar Arma: 8
- Salto: 3
- Cavalgar: 3
- Corrida: 6
- Natação: 1

Astúcia: 5
- Esconder/Achar Escondido: 5
- Identificar Coisas Perigosas: 5
- Leitura: 7
- Resistir à Lábia: 7
- Visão/Audição/Olfato: 7
- Armar/Desarmar Armadilha: 9
- Seguir/Cobrir Pistas: 5

Caradura: 6
- Lábia: 8
- Passar/Detectar Coisas de Má Qualidade: 8
- Prestidigitação: 9
- Esgueirar: 9

1º Andar: Castanhas Sortidas

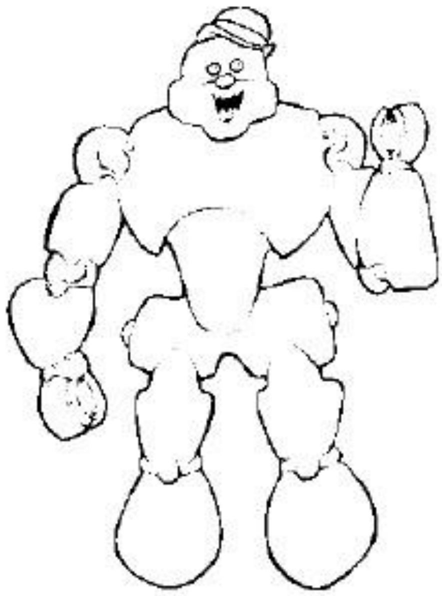
Este andar é usado para armazenar todo o material necessário para preparar qualquer tipo de confeito. Há uma sala cheia de cerejas — a granel, é claro. Quando a porta for aberta, as cerejas rolarão para fora como uma enxurrada. Outra porta dá numa sala cheia de castanhas picadas. Uma outra sala contém tonéis imensos de creme de chocolate e de morango. O leite, os ovos e a farinha também são armazenados neste andar junto com a massa crua. Por último, este é o andar onde fica a cozinha.

Marti-Nho será encontrado neste andar tentando assar um bolo — e tendo muito pouca sorte em sua empreitada. Ele começará uma luta confusa com a comida se os personagens não o fizerem antes. Use seu bom senso para avaliar a quantidade de dano causada pelos diferentes tipos de comida quando usados como armas. As coisas pequenas deveriam causar 1 ponto de dano; bolos inteiros, castanhas disparadas dos quebra-nozes, etc... poderiam causar 1D pontos de dano e assim por diante. Se os jogadores levarem a melhor, Marti-Nho começará a atirar contra eles com seu raio Ampliador.

Se os jogadores estiverem dando muito trabalho a Marti-Nho (a critério do Diretor), um MassaBô (v. a coluna lateral da pág. 112) surgirá de dentro de um dos fornos que existem neste andar.

Segredo: Do-Nut está dentro do MassaBô, controlando suas ações.

Existe lugar para apenas um personagem dentro do MassaBô, mas se um dos personagens dos jogadores saltar para dentro do MassaBô junto com Do-Nut, o marciano começará a lutar e o MassaBô ficará louco e passará a atacar todos que estão na sala — tanto marcianos quanto terráqueos. Se você quiser, ele



O MassaBô

Descrição: O MassaBô é feito de massa de pão e têm três metros de altura. Ele tem o poder de Mudar de Forma mas não é capaz de fazê-lo se ninguém entrar dentro dele e operá-lo. Se o MassaBô Cair, o personagem que o estiver operando não sofrerá nada, mas pode ser que ele demore um pouco para se ver livre de toda aquela massa de pão. Todo personagem cujo MassaBô Cair ficará Estupefato.

Um sucesso num teste de Mudar de Forma permite que o MassaBô se transforme num tanque, num canhão ou qualquer outra coisa que seu operador queira. Uma falha no teste de Mudar de Forma transformará o MassaBô em alguma coisa completamente inofensiva e muito engraçada — uma tábua de passar roupa, uma petúnia gigante, uma carrinho de bebê...

Crenças & Objetivos : Iguais às Crenças & Objetivos de seu operador.

Pontos de Vida: 12

Muque: 6
- Derrubar Portas: 8
- Escalada: 6
- Luta: 8
- Erguer Coisas Pesadas: 8
- Arremesso: 6

Zip: 3
- Esquiva: 5
- Condução: 3
- Disparar Arma: 7
- Salto: 5
- Cavalgar: 3
- Corrida: 5
- Natação: 3

O nível de habilidade em todas as perícias de Astúcia e Caradura é igual ao do operador.

Prodígios:
- Mudar de Forma: 7

poderá também sair trombando com todo mundo até todos estarem grudados em seu corpo pegajoso, atravessar uma parede e sair para o Espaço Sideral. Os jogadores que forem bem sucedidos num teste de Luta conseguirão se livrar e "Nadar" de volta para o edifício.

Se tiver a impressão de que os jogadores vão derrotar os marcianos, Do-Nut saltará para fora do MassaBô (depois de tê-lo direcionado para o Palácio do Rei dos Konfeitos, se estiverem no Espaço Sideral) e entrará num dos inúmeros fornos idênticos que existem neste andar, arrastando Marti-Nho com ele. O MassaBô parará. Quando examinarem o forno, os personagens descobrirão que o marciano desapareceu. O forno — grande o suficiente para abrigar todos os personagens — foi transformado pelo marciano numa máquina de teleporte. Se os personagens tiverem problema para chegar a esta conclusão dê um jeito de contar-lhes.

Antes dos jogadores terem uma chance de ir atrás do marciano pulando dentro do forno, o MassaBô ficará ainda mais pegajoso que o normal e derreterá cobrindo este andar de massa de pão. Os personagens ainda conseguirão se mexer mas não será fácil vadear nessa massa espessa. Nadar pode ser mais fácil (se o jogador tiver um nível de habilidade decente em Nadar).

Os fornos — por volta de uma dúzia — estão todos cobertos de massa. Eles todos parecem idênticos. Não há nada que identifique qual o forno que foi transformado em máquina de teleporte. Se os jogadores forem loucos o suficiente para tentar usar um dos fornos como máquina de teleporte, o Diretor deverá aplicar a Regra dos Cinqüenta Porcento. Se o resultado estiver entre 1 e 3, eles conseguiram achar o forno certo. No caso do resultado estar entre 4 e 6, eles escolheram um forno de verdade. Todos que pularem dentro de um forno de verdade sofrerão 1D pontos de dano.

O forno teletransportador levará os jogadores para a sacada, onde eles encontrarão Do-Nut, Marti-Nho, o Rei dos Konfeitos, o Prefeito e Dora Flora.

Se os jogadores não escolheram o forno certo, eles terão de escalar a parede externa do edifício, ou usar seus próprios prodígios Teleporte, ou descobrir alguma outra forma inteligente de chegar lá — a escada e os elevadores não vão até lá em cima. (O edifício foi projetado para manter o Rei dos Konfeitos fora do alcance da gentalha.) Existe um elevador secreto que vai do segundo andar ao apartamento de cobertura. Os jogadores terão de ser bem sucedidos num teste de Achar Escondido para encontrá-lo. Jogue um dado, se eles o conseguirem. Caso o resultado esteja entre 1 e 3, os personagens descobrirão como fazer o elevador funcionar; se o resultado estiver entre 4 e 6, eles apertarão o botão errado e o elevador passará da cobertura, atravessará o teto do edifício e sairá para o Espaço Sideral. Ele ainda estará conectado ao edifício por um cabo, mas os jogadores terão que ser bem sucedidos em testes de Zip ou Escalada para conseguirem voltar para dentro. Quando eles o fizerem, estarão dentro do apartamento de cobertura.

2º Andar: Enclausurados no Apartamento de Cobertura

De um jeito ou de outro, o Diretor deve deixar que os jogadores cheguem ao apartamento de cobertura do Palácio do Rei dos Konfeitos. Do-Nut e Marti-Nho estarão lá com os marciamellowizadores em punho. Os marciamellowizadores disparam marshmellow da mesma forma que as metralhadoras disparam balas. Eles causam 1D pontos de dano. Os personagens que forem atingidos por um marciamellow ficarão Estupefatos, pegajosos e serão arremessados contra a parede mais próxima, onde eles ficarão presos até um dos marcianos libertá-los. Quando eles estiverem presos, Do-Nut cochichará alguma coisa no ouvido de Marti-Nho que balançará a cabeça em assentimento e se teleportará para o disco que ainda está amarrado à antena do edifício. O Palácio do Rei dos Konfeitos mudará de curso. Do-Nut explicará que ele está levando os terráqueos para ver sua maior criação — um planeta comestível.

Se os jogadores conseguirem derrotar Do-Nut, faça com que Marti-Nho consiga se teleportar em segurança para o disco voador. O disco e o edifício mudarão de direção. A voz de Marti-Nho será ouvida nos alto-falantes do apartamento de cobertura: "Ahan, meu chefe me disse para levá-los para ver sua maior criação — um planeta inteiro que ele próprio criou. Vocês vão adorar!"

O Planeta Ressecado, ou Um Interlúdio Muito Avexado

Marti-Nho, o assistente do marciano, acabará fazendo o disco-voador e o Palácio do Rei dos Konfeitos aterrissar. (Se os jogadores tiverem conseguido fazer Do-Nut Cair, ele recuperará a consciência neste momento.) Olhando pelas janelas, os jogadores verão que eles estão num planeta árido e ressecado — até onde os olhos conseguem enxergar. Marti-Nho reaparecerá no apartamento de cobertura. Os dois marcianos terão uma conversa mais ou menos deste tipo:

Marti-Nho: "Ããã, chefe, nós chegamos, o planeta Ameixa, como você queria."

Do-Nut: "Mas eu lhe disse para nos levar para o planeta Éclair, seu cabeça de pudim!"

Marti-Nho: "Puxa, chefe, você disse para me dirigir para o planeta ressecado, e é onde nós estamos, no planeta deserto, Ameixa."

Do-Nut ( ): "Seu paspalho! Eu disse planeta recheado. Ameixa é um lugar terrível. Minha primeira e mais mal sucedida tentativa de criar um planeta. Não existe sorvete em nenhum lugar deste planeta, o que faz com que seus habitantes sejam chatos demais de a gente lidar com eles. Algum dia desses eles vão causar um problema sério, ouça bem o que eu estou te dizendo."

Marti-Nho: "Ããã, sinto muito, chefe."

Do-Nut (para os jogadores): "É muito difícil conseguir gente de confiança hoje em dia."

Com isso, Marti-Nho se teletransportará de volta para o disco, levantará vôo e num piscar de olhos o disco voador e o edifício aterrissarão no planeta recheado Éclair, em órbita em torno de Marte. (Esta é a nova lua que os cientistas do SAPO acabaram de descobrir em torno de Marte.)

O Plano Diabólico do Marciano

Durante a viagem de Ameixa para Éclair, Do-Nut (ou Marti-Nho, se seu chefe tiver Caído) dirá aos personagens o que está acontecendo. Explique o essencial do que veremos a seguir, mas não deixe o ritmo do desenho diminuir mais do que o necessário. Esta informação estará sendo dada aos jogadores para que eles possam ter idéias divertidas para terminar o desenho:

Éclair é a obra prima de Do-Nut como confeiteiro. Tudo que existe em Éclair é comestível — desde as calotas de sorvete do Pólo Norte até os rios de xarope de chocolate, os oceanos de cobertura de morango, o deserto de açúcar mascavo, as jazidas de cereja ao marasquino, as montanhas rochosas de caramelo e as nuvens de marshmellow. O planeta é recheado com tudo que existe no mundo. Na verdade, ele está tão recheado que é uma bomba-relógio comestível.

A única coisa que impede o planeta Éclair de explodir é um gigantesco bastão de açúcar que o marciano colocou no Polo Norte do planeta. A remoção deste bastão do solo de sorvete fará com que o planeta expluda em cacos pegajosos. Se usar o bastão de açúcar como o joystick de um video-game, você mudará o núcleo do planeta fazendo com que ele se movimente.

O plano do marciano é enviar o planeta em direção à Terra, esperar até ele chegar perto o suficiente e então remover o bastão de açúcar, destruindo assim Éclair e o planeta Terra.

Coisas Para se Fazer no Planeta Ameixa, Como se o Planeta Ameixa Tivesse Alguma Coisa a Ver com este Desenho Animado

Desde sua criação pelo confeiteiro marciano Do-Nut, o planeta Ameixa é um lugar popular entre os lunáticos da galáxia para se passar as férias. Entre suas inúmeras atrações podemos citar:

Ouvir o calor

Assistir o chão secar e se enrugar

Comer areia, pela qual o planeta é amplamente conhecido

Esquivar-se das guloseinhocas monstruosamente imensas — e perigosas — que aparecem ao menor sinal de sobremesas caprichadas. Elas adoram sobremesas caprichadas. Qualquer coisa que se coloque entre elas e uma sobremesa caprichada acabará achatado como uma panqueca. As guloseinhocas não são maldosas, elas apenas sentem fome.

Este episódio é realmente apenas uma piada, mas se os jogadores decidirem que desejam dar uma olhada no planeta Ameixa, eles poderão dar de cara com as guloseinhocas (ou, para ser mais preciso, serem atropelados pelas guloseinhocas). Eles poderiam, também, encontrar os habitantes de Ameixa — umas pessoas de pele enrugada e de cor púrpura que passam o tempo todo resmungando devido à falta de sorvete e queijada. Eles reclamam também do calor e de quão terrível é comer areia, etc...

As miragens poderiam desempenhar um papel importante nas experiências dos membros do SAPO neste planeta. Os habitantes poderiam achar que os visitantes são miragens (ou vice-versa). Os personagens poderiam ver miragens de verdade. Ou eles poderiam encontrar miragens reais e perigosas que causam dano real. Use a Tabela de Animais/Objetos Aleatórios da pág. 201 ou a Tabela de Espécies ou simplesmente invente alguma coisa, para determinar que tipo de miragem aparecerá.

Os Habitantes do Planeta Éclair

Descrição: Os habitantes do planeta Éclair parecem grandes bexigas cheias de água — com mais ou menos 1,20 m de altura e meio metro de largura. Eles falam uma língua estranha e absurda. Os terráqueos não conseguirão se comunicar com eles a menos que falhem num teste de Astúcia que indicaria que eles são burros demais para perceber que eles não sabem falar aquela língua. Existe pouca chance dos SAPOs interagirem com os eclairianos mas vamos ver seus dados para o caso de uma eventualidade.

Crenças & Objetivos : Encontrar alguma coisa que não seja sorvete e guloseimas para comer.

Pontos de Vida: 3 (eles estouram e Caem se perderem mais de 3 pontos de vida.)

Muque: 1
- Derrubar Portas: 2
- Escalada: 2
- Luta: 3
- Erguer Coisas Pesadas: 2
- Arremesso: 4

Zip: 2
- Esquiva: 2
- Condução: 2
- Disparar Arma: 7
- Salto: 2
- Cavalgar: 2
- Corrida: 4
- Natação: 9

Astúcia: 4
- Esconder/Achar Escondido: 5
- Identificar Coisas Perigosas: 6
- Leitura: 7 (em sua própria língua)
- Resistir à Lábia: 7
- Visão/Audição/Olfato: 6
- Armar/Desarmar Armadilha: 9
- Seguir/Cobrir Pistas: 5

Caradura: 3
- Lábia: 3
- Passar/Detectar Coisas de Má Qualidade: 6
- Prestidigitação: 3
- Esgueirar: 3

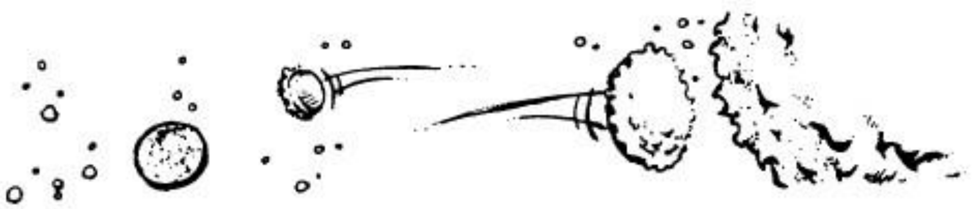
Salseiro!

Quando aterrissarem, os jogadores se verão no meio de uma guerra interplanetária — com bombas explodindo à sua volta. (2D pontos de dano — mas não deixe nenhum personagem dos jogadores ser atingido. As bombas são apenas para criar um clima. Claro que os jogadores podem tentar usar as bombas a seu favor ...)

Parece que os habitantes de Éclair (que parecem bexigas cheias de água) estão cansados de só comer sorvetes e doces e atacaram Marte numa tentativa de conseguir outros tipos de comida. Quando os jogadores chegarem, eles terão terminado de construir um Lançador de Tortas de Creme Gigantes e estão prestes a começar a bombardear os marcianos com tortas de creme gigantes.

Estas tortas não causam mais dano do que uma torta normal — no entanto, os jogadores que forem atingidos por uma torta gigante ficarão Estupefatos. As tortas gigantes podem ser apontadas para mais de um jogador de uma só vez (o Diretor fica encarregado de decidir quantos serão atingidos e quão perto eles têm de estar uns dos outros). É impossível se Esquivar das tortas gigantes como se faz com os ataques normais com armas de fogo. Um sucesso num teste de habilidade significa automaticamente que o alvo foi atingido.

Não haverá ninguém vigiando o Lançador. Os marcianos o ignorarão, o que significa que os personagens poderão usá-lo contra seus inimigos. Eles podem apontá-lo para Marte ou para a Terra. Eles podem voltar à Terra cavalgando tortas de creme gigantes. Eles podem apontar as tortas contra o bastão de açúcar ou o Palácio do Rei dos Konfeitos. Existem muitas possibilidades. Deixe que os jogadores resolvam por si mesmos. E não se esqueça de determinar o que os jogadores acertaram se eles dispararem uma torta e errarem o alvo — todo mundo joga um dado; aquele que conseguir o menor resultado será atingido.



Enquanto Isso No Planeta Recheado ...

Parece que Do-Nut não dá a mínima para a guerra que está sendo travada à sua volta. Parece que ele não dá a mínima para os terráqueos. Ele diz, “Vejam agora, míseras criaturas da Terra, como minha obra prima cumprirá seu destino glorioso.” Depois disso, Do-Nut e Marti-Nho vão em direção ao bastão de açúcar. Se conseguirem alcançá-lo, eles enviarão o planeta Éclair em direção à Terra.

Para impedir Do-nut e Marti-Nho de colocarem Éclair em movimento em direção à Terra, os jogadores terão de escapar de grilhões pegajosos, se já não o tiverem feito. Se precisarem de ajuda, Whitebread Milquetoast terá um solvente de marshmellow que dissolve qualquer tipo de doce. (“Este é meu bem mais valioso”, ele diz, “Eu não podia correr o risco de deixá-lo cair nas mãos daquele confeiteiro marciano.”) Depois de escapar, os heróis terão de fazer Do-Nut e Marti-Nho Caírem antes deles conseguirem mandar o planeta Éclair zunindo em direção à Terra. Qualquer tipo de Luta próximo ao bastão de açúcar terminará num cabo de guerra que fará o planeta disparar descontrolado pelo Espaço Sideral, ricocheteando em outros planetas como uma bola de bilhar.

Será necessário um sucesso num teste de Condução para colocar o planeta na direção desejada. Uma falha mandará o planeta Éclair na pior direção possível. Será necessário um outro sucesso para conseguir estacioná-lo no lugar certo. Uma falha significa que desta vez o planeta explodirá deixando os jogadores pendurados nos cacos que sobrarem.

O Grand Finale

O desenho pode terminar de várias formas:

Pode ser que os jogadores consigam conduzir o planeta Éclair e colocá-lo numa órbita em torno de Ameixa e depois disso remover o bastão de açúcar. Isto transformaria o planeta ressecado num paraíso grudento — e daria aos habitantes dos dois planetas alguns tipos novos de comida. (Este poderia ser o início de uma outra aventura — dê a estes alienígenas a possibilidade de experimentar alguma coisa nova e eles sairão saqueando a galáxia em busca de novos sabores quando a novidade terminar.)

Pode ser que os jogadores removam o bastão de açúcar enquanto o planeta Éclair está em órbita em torno de Marte. Os marcianos responderão à ameaça lançando uma frota de discos voadores — todos em perseguição aos jogadores. (Isto também poderia ser o início de uma nova aventura, com a participação de Do-Nut, Marti-Nho, o Rei dos Konfeitos, o prefeito, Dora Flora e os personagens dos jogadores lutando por suas vidas. V. mais informações sobre os marcianos na pág. 193.)

Pode ser que os jogadores mandem o planeta Éclair em direção à Terra e abram a maior confeitaria da galáxia usando a matéria prima que existe em Éclair. Um final interessante seria fazer os jogadores serem homenageados com um desfile em carro aberto pelas ruas da Cidade. É claro que o desfile seria atrapalhado pela chuva de cobertura de morango e a granizada de cereja.

Pode ser que os personagens expludam o planeta Éclair acidentalmente e acabem ilhados em algum lugar do Espaço Sideral à espera de uma operação de resgate do SAPO. Esperamos que eles tenham mais sorte da próxima vez.

Pode ser que os personagens convençam Dora Flora de que Marti-Nho (ou Do-Nut) é o "homem" de seus sonhos. Ela poderia se casar com ele e depois obrigá-lo a desistir da idéia de destruir a Terra.

Pode ser que os personagens abandonem o planeta Éclair e alcancem o objetivo de sua missão enviando Do-Nut para o espaço numa torta de creme gigante, ou voltando com ele para o QG do SAPO.

Além disso, pode ser que tentem alguma coisa completamente inesperada — que é o final mais provável para qualquer aventura de Toon.

Pontos de Trama

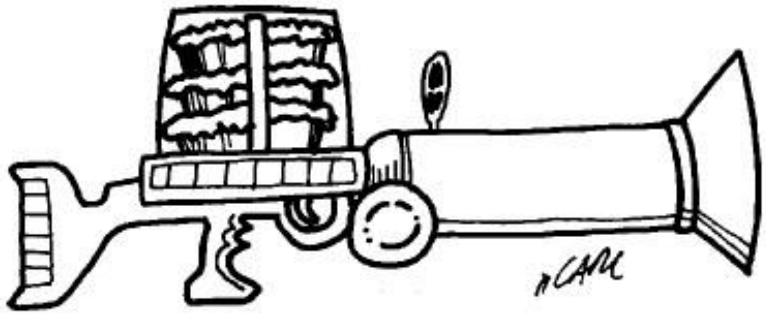
Além dos pontos que o Diretor distribui normalmente pelo fato dos jogadores terem sido criativos durante o jogo, você pode dá-los pelos seguintes motivos:

Um Ponto de Trama para cada jogador que fizer o marciano ou seu assistente Marti-Nho Cair.

Um Ponto de Trama para cada jogador que fizer um Soldado de Marche-Mélou do tamanho de um ser humano (ou maior) Cair.

Um Ponto de Trama para cada jogador que pensar em mandar o planeta Éclair para a Terra sem destruí-la.

Dois Pontos de Trama para qualquer jogador que for doido o suficiente para pensar em mandar o planeta Éclair de volta para Ameixa. Depois diga para os jogadores procurarem ajuda profissional.



Armas de Raios Marcianas

Todas as armas de raios marcianas são iguais — menos para os marcianos. Se um jogador pegar uma, ele não saberá o que ela faz até dispará-la.

Desintegrador (2D pontos de dano): O alvo desaparece, parcial ou completamente. Isto vai depender de quanto dano a arma causa e do que o Diretor achar mais divertido. Toda vez que alguém for atingido, o Diretor deverá jogar um dado. Se o resultado estiver entre 1 e 3 a vítima desaparecerá, começando pela cabeça, e gradativamente até os pés; no caso de um resultado entre 4 e 6, acontece o inverso. O efeito dura o suficiente para o jogador começar a ficar nervoso — nunca mais do que uma ação ou duas. O dano não desaparece até o jogador Cair e voltar depois de três minutos.

Miniaturizador (Nenhum dano mas deixa Estupefato): O alvo encolhe até ficar com 1/10 de seu tamanho natural. O personagem pode recuperar 1/10 de seu tamanho normal para cada Ponto de Vida de Soldados de Marche-Mélou que ele comer. O Diretor de animação pode decidir que outros alimentos também restauram o tamanho de personagens atingidos pela arma. Sinta-se à vontade para decidir arbitrariamente quando o personagem volta ao normal. Faça o que for mais divertido e causar o maior problema. (Exemplo: um personagem disfarçado como um pequeno Soldados de Marche-Mélou, deveria voltar a seu tamanho normal quando estivesser cercado de Soldados de Marche-Mélou verdadeiros.) Uma rajada do Raio Ampliador inverte o efeito imediatamente.

Ampliador (Nenhum dano mas deixa Estupefato): O alvo fica 5 vezes maior que seu tamanho normal. Uma picada com um alfinete ou qualquer outro tipo de perfuração fará com que ele volte ao normal. O efeito deveria ser explosivo. Sinta-se à vontade para decidir arbitrariamente quanto tempo o efeito dura se ninguém pensar em furar o personagem ampliado. Faça o que for mais divertido e causar mais problemas para os personagens. Uma rajada do raio miniaturizador inverte o efeito imediatamente.

En-torta-deira (Nenhum dano mas deixa Estupefato): Uma metralhadora que dispara tortas de creme. A entortadeira não se parece com as outras armas marcianas (v. a ilustração). Ela dispara seis tortas antes de precisar ser recarregada. Ela pode disparar duas tortas ao mesmo tempo (com um único teste de Disparar Arma) — em dois alvos diferentes ou contra o mesmo.

Marciamellowizadora (1D pontos de dano): O alvo fica automaticamente Estupefato e muito pegajoso.

Curta Metragem:

João Bobão No Pé de Feijão

Roteiro de William Herz e Steve Jackson

Elenco

O Diretor de Animação e até cinco jogadores. Os jogadores podem representar o tipo de personagem que eles quiserem, mas o Diretor deve desencorajar o uso do Prodígio Voar ... ele deixaria as coisas muito fáceis para os personagens. Pares de Inimigos Naturais são benvindos.

O Diretor representará uma câmera, uma criada, um gigante e uma tuba encantada.

Local

A aventura começa em Qualquerópolis, mas pouco depois os personagens estarão Fora da Cidade, escalando um Pé-de-feijão desses que existem nas histórias de fadas. A parte mais importante do desenho se passa dentro de um castelo no céu e depois no local onde o pé de feijão está plantado.

Circunstâncias

Pensando que estão estrelando uma super-produção baseada no conto “João e o Pé-de-feijão”, os jogadores invadirão o castelo do Gigante. Eles pensam que é tudo parte do filme ...

A Trama

Os jogadores estão passando o tempo tranqüilamente em casa, lutando entre si (como todos os personagens de Toon fazem habitualmente). De repente, uma enooooorme limosine pára na porta da casa deles cantando os pneus (efeito sonoro: ERRRRRRRRR!). Dela salta uma câmera de cinema do tipo hollywoodiano chamada Harry Flex. Ela se apresenta sempre como “O famoso produtor de Hollywood.” A conversa de Harry está sempre repleta de frases como “Como você está, queridinho?” e “Preste atenção, boneca.”

Ele diz que está à procura de novos talentos: “Mostrem-me do que vocês são capazes!” Ele assistirá com muita atenção e filmará o que quer que os personagens façam. Se os personagens não lutarem entre si, Harry ficará dizendo “Agora, vamos ver um pouco de ação!” até alguém sacar o que ele quer.

Quando eles terminarem, após fazerem Cair uns aos outros, Harry aplaudirá e gritará “Maravilhoso, eu sabia que vocês tinham isso no sangue!” Depois, explicará o quê ele está procurando.

Menina, Vou te transformar Numa Estrela!

Harry explica que ele está enfrentando um dilema. Ele estava no meio de uma refilmagem milionária de “João e o Pé-de-Feijão” quando os atores principais do filme foram contratados por um estúdio rival. Ele tem que recomeçar a filmar imediatamente, antes que as despesas consumam todo seu orçamento. Ele está à procura de alguns jovens talentos promissores que queiram deixar de lado os curta-metragens para ingressar no mundo do estrelato internacional.

“Vejam isso, queridos”, ele diz. Ele começa a estalar, zumbir e se transforma num projetor de cinema e passa a projetar um filme na parede. São pequenos trechos mostrando um pé-de-feijão gigante, um castelo imenso sobre as nuvens ... Depois os personagens vêem a si mesmos, em algumas das cenas de luta que eles fizeram há pouco. Só que parece que eles estão com roupas antigas. “Truque de fotografia,” Harry diz.

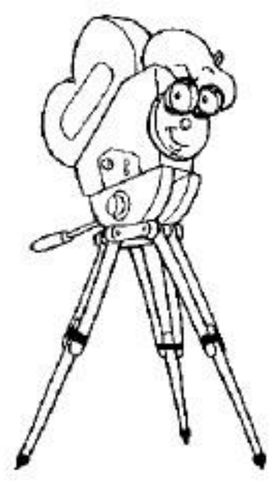
Se os personagens ainda estiverem interessados — e quem não estaria? — todo mundo entrará na limusine e ela sairá cantando pneus. Num piscar de olhos eles estarão Fora da Cidade. Eles estacionam próximo a um imenso pé-de-feijão, exatamente igual ao do filme. Ele tem seis metros de diâmetro e sua copa se perde de vista entre as nuvens. “Magnífico, não é? Nós gastamos milhões para construir esta belezinha!”

Aí, Harry recapitula rapidamente o roteiro: “ Vocês sobem na árvore, encontram o castelo, agarram o ouro do gigante, resgatam a harpa encantada (aquela com a linda jovem agregada) e voltam para cá.”

Sem dúvida nenhuma, alguém perguntará sobre o gigante. “Ele é um robô,” responde Harry. “Gastamos milhões para construí-lo.” Se os personagens perguntarem o que eles devem fazer com o gigante, Harry rirá. “Aquilo que vocês quiserem. Brinquem com a idéia. É tudo uma questão de método, sabe? Fujam dele, lutem com ele. Tudo se arranjará na montagem do filme.” Ele diz também que sabe se esconder muito bem e que, por isso, não percam tempo procurando-o. “Eu estarei filmando tudo, não se preocupem.”

Segredo: Harry está mentindo. Ele está realmente fazendo um filme ... mas não tem nenhum contra-regra. O pé-de-feijão é de verdade, a nuvem é real e o gigante também é de verdade. Harry os filmou de uma distância segura. Ele não liga a mínima para o que possa acontecer a seus “astros” se puder fazer um bom filme. E se eles conseguirem voltar com o ouro, melhor ainda.

Ele dirá qualquer coisa para fazer os personagens escalarem o pé-de-feijão. (Entretanto evite os testes de Lábia, para que os personagens não percebam).



Harry Flex

Descrição: Uma câmera cheia de conversa, em cima de um tripé. Ele usa um cachecol e uma boina. Ele fuma sem parar e tem uma tendência a ficar muito excitado.

Crenças & Objetivos: Estar sempre colocado num ângulo favorável. Fotografar tudo que for excitante. Induzir as pessoas a fazerem coisas perigosas para conseguir um bom filme. Impressionar todo mundo com sua fama e riqueza. Jamais gastar um centavo quando as pessoas podem ser induzidas a fazer as coisas de graça.

Pontos de Vida: 9

Muque: 3
Derrubar Portas: 3
Escalada: 3
Luta: 6
Erguer Coisas Pesadas: 3
Arremesso: 5

Zip: 5
Esquiva: 6
Condução: 8
Disparar Arma: 5
Salto: 5
Cavalgar: 5
Corrida: 7
Natação: 5

Astúcia: 6
Esconder/Achar Escondido: 6
Identificar Coisas Perigosas: 6
Leitura: 6
Resistir à Lábia: 9
Visão/Audição/Olfato: 6
Armar/Desarmar Armadilha: 6
Seguir/Cobrir Pistas: 7

Caradura: 7
Lábia: 9
Passar/Detectar Coisas de Má Qualidade: 9
Prestidigitação: 7
Esgueirar: 7

Prodígio:
Disfarce: 5

Dumbellina

Descrição: Dumbellina é a criada abusada e mandona do gigante. É ela que manda no castelo de fato. Ela usa uma roupa de empregada bem curta. Ela carrega sempre um espanador de penas (1D pontos de dano). Se alguém a importunar romanticamente, ou até mesmo insinuar essa possibilidade, ela o atacará com o espanador.

Crenças & Objetivos: Eu sou muito atraente. Manter o castelo limpo. Todo mundo — principalmente os homens — deveria fazer o que eu digo sem discutir. Limpe os pés!

Pontos de Vida: 8

Muque: 5
- Derrubar Portas: 5
- Escalada: 7
- Luta: 8
- Erguer Coisas Pesadas: 9
- Arremesso: 5

Zip: 6
- Esquiva: 9
- Condução: 6
- Disparar Arma: 6
- Salto: 6
- Cavalgar: 6
- Corrida: 9
- Natação: 6

Astúcia: 2
- Esconder/Achar Escondido: 4
- Identificar Coisas Perigosas: 2
- Leitura: 2
- Resistir à Lábia: 7
- Visão/Audição/Olfato: 6
- Armar/Desarmar Armadilha: 2
- Seguir/Cobrir Pistas: 2

Caradura: 2
- Lábia: 2
- Passar/Detectar Coisas de Má Qualidade: 2
- Prestidigitação: 2
- Esgueirar: 2

Prodígios:
- Sorte Incrível: 6

A Escalada do Pé-de-Feijão

E lá vão eles! Estabeleça uma ordem enquanto os personagens escalam o pé-de-feijão. Dessa forma quem estiver por último saberá que não pode esperar muita ajuda dos outros se ele cair. Harry deixa-se ficar para trás e usa suas lentes telefotográficas para filmar os acontecimentos.

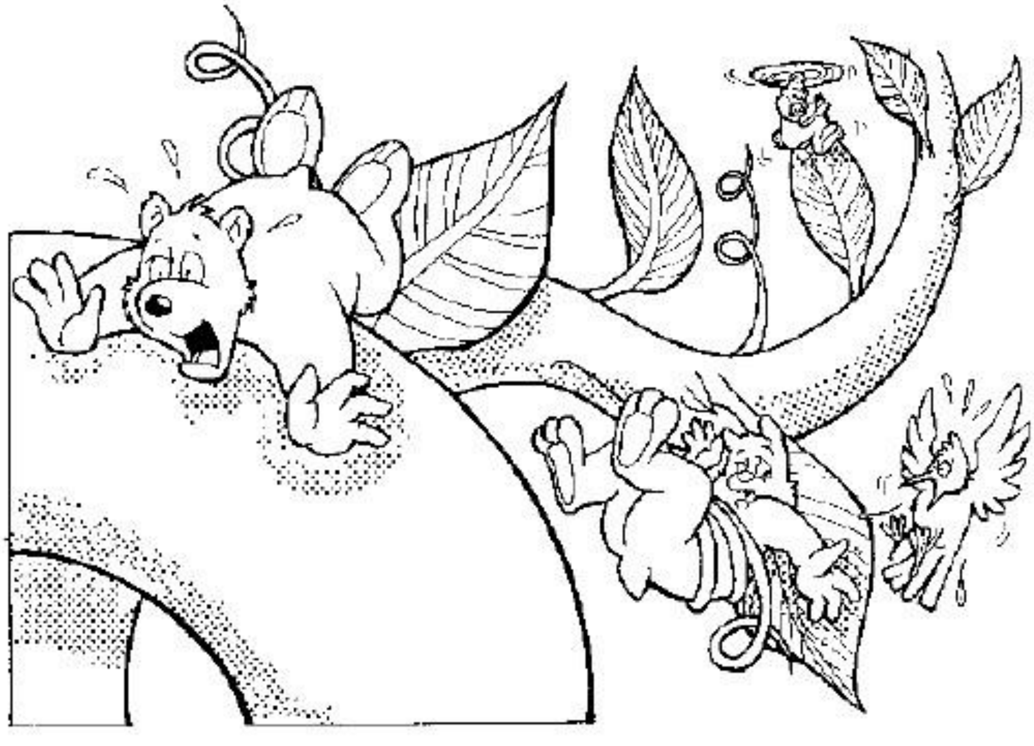
O pé-de-feijão é traiçoeiro. Faça todos os jogadores fazerem meia-dúzia de testes de Escalada. Uma falha nestes testes não significará necessariamente que o personagem cai. Em vez disso, jogue um dado, consulte a Tabela de Armadilhas Aleatórias (na pág. 201) e use o resultado contra eles. Claro que algumas destas armadilhas podem fazer com que eles caiam ...

Se algum dos personagens cair, deixe-o tentar fazer mais um teste para ver se ele consegue se agarrar. Ele pode usar a perícia Escalada ou Salto, a que for melhor. Se ele tiver algum Objeto Pessoal que poderia salvá-lo, deixe-o tentar usá-lo. Quanto mais engraçada for a coisa, maior a chance dela funcionar.

Se um teste de “se agarrar” falhar por uma diferença igual a 1, ele cairá somente até a próxima folha e sofrerá 1D pontos de dano. Mas se a margem pela qual ele tiver falhado no teste for maior do que 1, ele cairá até o chão ... e Cairá quando chegar ao chão. Todos que caírem passarão zunindo perto de Harry que os filmará cuidadosamente até eles se esborracharem no chão.

Se alguém cair até o chão, traga-o de volta à ação logo depois dele se recobrar. Use trampolins, canhões, pássaros Mocuco amigáveis de passagem etc.

Continue a escalada até alguém ser bem sucedido em seis testes de Escalada ou até isso deixar de ser divertido. Mais cedo ou mais tarde ...



Nas Nuvens

... eles chegarão ao topo. O pé-de-feijão passa por uma abertura nas nuvens e lá estão os personagens. A nuvem é muito macia e fofa, quase igual a um marshmellow (sem sabor, sem nenhuma caloria). Uma queda aqui não causa nenhum ferimento. Todos que pararem de andar começarão a afundar. Em poucos turnos eles terão afundado até a cintura e precisarão de ajuda para sair ... se não conseguirem ajuda eles atravessarão a nuvem e cairão em direção ao chão.

As nuvens têm a forma de montes e depressões suaves, nenhum castelo à vista. Isto dará aos personagens que Caíram (deverá haver alguns) uma oportunidade de alcançar os outros.

Faça todos os jogadores fazerem testes de Visão/Audição/Olfato no lugar onde O Castelo está. Ele parecerá estar perto, mas a verdade é que é o fato dele ser tão gigantesco que dá esta impressão. “Vocês andam por algum tempo ... e ele não está nem um pouco mais perto.”

Mas eles acabarão chegando ao castelo. Ele é cercado por um fosso — cheio de ar. Dentro do fosso existem (o que mais poderia ser) peixes voadores. O fosso é largo demais para ser Saltado mas todos que falharem num teste de Astúcia poderão atravessá-lo com dois Saltos. Ou talvez os peixes voadores possam ser convencidos através da Lábia a ajudá-los (uma tentativa por personagem, sem testes de Resistir à Lábia).

O primeiro a atravessar verá uma campainha. Quando ela é apertada, uma ponte levadiça começa a baixar. Bem em cima do personagem que apertou a campainha. Se ele não conseguir se Esquivar, ela causará apenas 1D pontos de dano devido à maciez da nuvem. Mas com a ponte levadiça baixada, todos podem entrar no castelo, passando por uma porta com 45 m de altura.

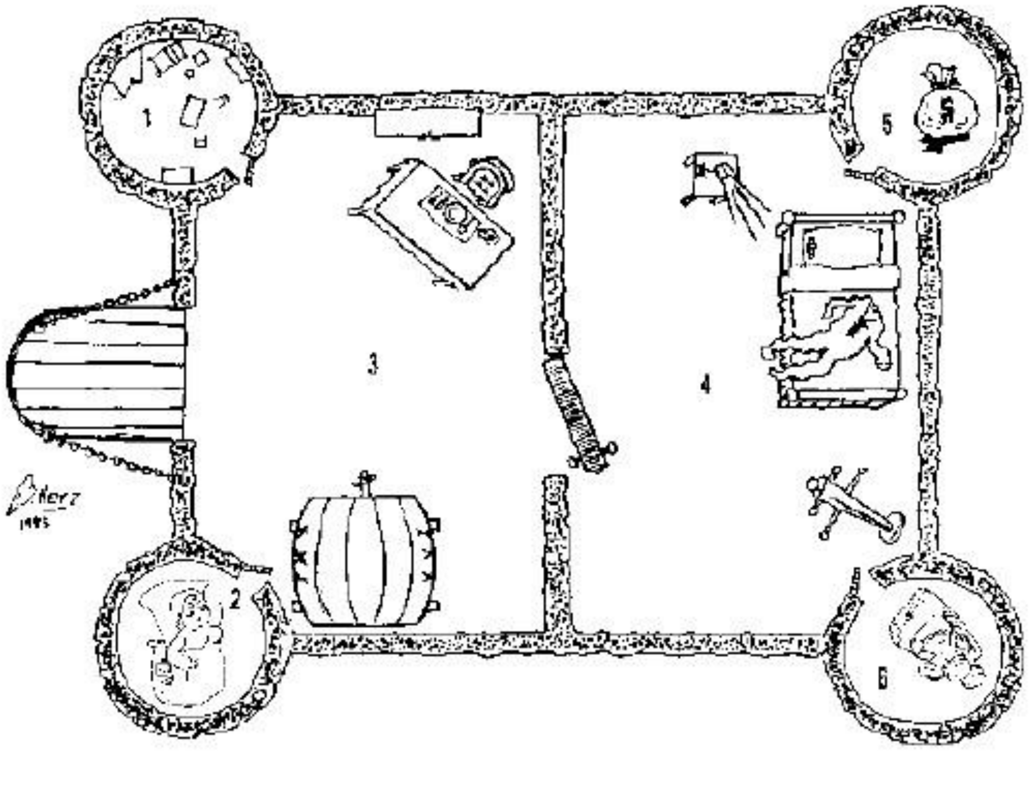
O Castelo do Gigante

A campainha será atendida por uma criada, Dumbellina. Se os personagens se comportarem e forem amáveis (o que é pouco provável), ela os convidará para almoçar. Se eles se comportarem mal (o que é muito mais provável), ela os atacará com o espanador. Se eles reagirem, ela fugirá para seu quarto.

O castelo é ime-e-e-e-nso e todos os quartos são ime-e-e-e-nsos. O ar está cheio de neblina em remoinho. Não mostre o mapa do castelo aos jogadores. Eles não conseguem enxergar o outro lado de um quarto, quanto mais o castelo inteiro. Eles terão de explorá-lo....

Podem ser necessárias várias ações para se conseguir atravessar um quarto do castelo. Mesmo com Velocidade Incrível só se consegue atravessar um quarto numa ação. O Diretor pode usar este fato enquanto isso for divertido.

O Diretor pode até mesmo deixar que os personagens se separem, se ele conseguir controlar a situação e isto parecer ser divertido. Claro que se eles começarem a chamar uns aos outros, o Gigante os ouvirá. Mas provavelmente eles pensarão que isto é apenas um filme. E continuarão explorando o castelo ...



O Gigante

Descrição: Um gigante de desenho animado, enorme e com cara de bobo, usando sandálias e calção de lutador de boxe. Ele odeia insetos e tem um mata-moscas no Bolso Traseiro (1D pontos de dano). Quando vê alguém pela primeira vez, ele pode pensar que se trata de um inseto e tentar matá-lo com o mata-moscas. Se estiver numa luta com mais de um oponente, ele usará sua Força Incrível e tentará pisar sobre os adversários causando 1D+3 pontos de dano. Os adversários atingidos ficarão achatados e Estupefatos. Mas se ele errar, a força do pisão o deixará Estupefato.

Crenças & Objetivos: Ãhn, essa nuvi é minha. Si ‘tá na minha nuvi, é meu i eu vô colocá no armário. É justo né? Os inseto são ruim. Batê nos inseto com o mata-mosca, splat.

Pontos de Vida: 30 (!!)

Muque: 9
- Derrubar Portas: 9
- Escalada: 9
- Luta: 9
- Erguer Coisas Pesadas: 9
- Arremesso: 9

Zip: 7
- Esquiva: 7
- Condução: 7
- Disparar Arma: 7
- Salto: 7
- Cavalgar: 7
- Corrida: 7
- Natação: 7

Astúcia: 3
- Esconder/Achar Escondido: 3
- Identificar Coisas Perigosas: 3
- Leitura: 3
- Resistir à Lábia: 3
- Visão/Audição/Olfato: 3
- Armar/Desarmar Armadilha: 3
- Seguir/Cobrir Pistas: 3

Caradura: 2
- Lábia: 2
- Passar/Detectar Coisas de Má Qualidade: 2
- Prestidigitação: 2
- Esgueirar: 2

Prodígios:
- Força Incrível: 9

A Tuba Encantada

Descrição: Uma tuba mágica que o gigante roubou, escondeu na torre e logo depois esqueceu. Ela é grande e muito forte.
Crenças & Objetivos: Eu sou linda e toco uma música linda. Todos os homens me adoram. Algum dia um príncipe virá me salvar.
Pontos de Vida: 11

Muque: 6
- Derrubar Portas: 6
- Escalada: 6
- Luta: 9
- Erguer Coisas Pesadas: 9
- Arremesso: 9

Zip: 1
- Esquiva: 4
- Condução: 1
- Disparar Arma: 1
- Salto: 1
- Cavalgar: 1
- Corrida: 4
- Natação: 1

Astúcia: 6
- Esconder/Achar Escondido: 6
- Identificar Coisas Perigosas: 6
- Leitura: 9
- Resistir à Lábia: 7
- Visão/Audição/Olfato: 6
- Armar/Desarmar Armadilha: 7
- Seguir/Cobrir Pistas: 6

Caradura: 4
- Lábia: 4
- Passar/Detectar Coisas de Má Qualidade: 4
- Prestidigitação: 4
- Esgueirar: 9

Prodígios:
- Tocar Bem uma Tuba: 7

Sala 1: O Quarto da Empregada

Um quarto de tamanho normal, em uma torre, com mobília muito luxuosa. Ele parece o camarim de uma estrela de cinema, com um espelho rodeado de lâmpadas e todo tipo imaginável de maquiagem. Dumbellina será provavelmente encontrada aqui se escondendo dos intrusos.

Este quarto na torre é na realidade um dos armários do Gigante. Ele o transformou num quarto para a criada, mas as outras três torres continuam sendo armários. Todos que olharem pela janela de Dumbellina (a porta gigantesca do armário) verão a mesa do Gigante que está na sala 3.

Em algum momento, alguém olhará pela janela da torre e verá Harry filmando com suas lentes teleobjetivas da janela de uma outra torre.

Sala 2: As Masmorras

Existe uma longa escada em espiral que leva a uma porta fechada com cadeado. Um sucesso num teste de Visão/Audição/Olfato fará com que eles ouçam soluços atrás da porta. Do outro lado da porta, os personagens encontrarão um quarto de tamanho normal — outro armário — , mas dentro dele não existe nenhuma harpa encantada. Trata-se de uma Tuba Encantada. Ela está emocionada e chama o primeiro personagem masculino que ela avistar de "Meu salvador." Ela perseguirá este personagem incansavelmente até o fim do desenho.

Da janela (porta do armário) desta sala se vê o topo do barril que está na sala 3. Seria possível pular da porta até o barril ou vice-versa mas uma falha no teste de Salto provocaria uma longa queda (2D pontos de dano).

Sala 3: A Sala de Estar do Gigante

Esta sala imensa contém uma mesa posta e uma cadeira (todas enormes). No lado oposto da sala há um barril de 30 metros de altura cheio de cerveja. Se de alguma forma ele for aberto, provocará uma inundação. O quarto ficará momentaneamente inundado com ondas que parecerão se dirigir para onde está a maioria dos personagens (que coincidência!). Eles deverão fazer testes de Corrida (Correr de Inundação de Cerveja: 9) seguidos de testes de Natação. A inundação passará pela porta e irá para o fosso.

Sala 4: O Quarto do Gigante

Outra sala imensa com um mancebo feito com um poste telefônico. Existe uma cama com uma pilha de pijamas em cima (daquele tipo com gola). Sobre a mesa perto da cama há uma lâmpada de leitura (um farol de vigia)

Sala 5: O Armário do Tesouro

Esta torre é outro "armário." No alto de uma escada em caracol, atrás de uma porta trancada, existe uma sala com o ouro do gigante, montes de sacos cheios de ouro. Cada saco de ouro conta como um "objeto pessoal." O dinheiro não tem importância no Toon, mas se algum personagem tiver o Objetivo de "conseguir montes de dinheiro," será importante para o personagem levar tudo o que conseguir.

Da porta/janela do armário, os personagens poderão ver a sala 4 e cama imensa do Gigante. Todos que tiverem a idéia de saltar sobre a cama poderão fazê-lo sem dano. Além disso, os sacos de ouro poderão ser jogados sobre a cama o que seria uma forma rápida de tirá-los da torre.

Sala 6: O Depósito de Lixo

Esta torre é outro "armário". No alto de uma escada em caracol quase obrigatória, atrás de uma porta trancada que já está virando um padrão, há uma sala cheia de lixo. Sempre que o Gigante encontra alguma coisa que ele não entende

— e existe um monte de coisas que ele não entende — ele a joga aqui. Existe Cinqüenta Porcento de chance de haver nesta sala alguma coisa que os personagens pensarem em procurar, exceto algum meio de fuga ou vôo.

Em especial, existe um objeto muito interessante nesta sala: A Pistola de Raio Trocador de Mentes. V. a coluna lateral

Além disso, na pilha de lixo (um sucesso num teste de Visão/Audição/Olfato para percebê-lo) estará ... Harry mais uma vez, filmando tudo em close. Se alguém tentar falar com ele, ele dirá “Ssssh” e continuará filmando.

Da janela/porta deste armário, poderão ver a sala 4. O imenso mancebo/ poste telefônico do gigante está bem em frente da janela. Seria possível escalá-lo para sair pela janela.

Xô, Fora!

Por fim, o Gigante aparecerá, precedido por terremotos. Ele nem sequer notará a presença dos intrusos a menos que eles o ataquem ou fiquem correndo pelo local onde ele vai passar — neste caso o Gigante pensará que os personagens são insetos e tentará matá-los com um mata-moscas gigante.

Se nossos astros ainda acreditam que o Gigante é apenas um robô e que tudo não passa de um filme, eles provavelmente farão alguma coisa completamente maluca como sair do esconderijo e atingir o gigante. Se for atacado, o Gigante responderá com gritos. E, se notar que alguém está tentando roubar seu ouro, ele ficará realmente furioso. No entanto, toda vez que fizer alguém Cair, ele parará de lutar para pegar todos os objetos pessoais daquele personagem (inclusive ouro) e os colocará cuidadosamente num armário.
Isto custa-lhe uma ação (ele deverá fazer um teste de Astúcia para ver se consegue se lembrar o que estava tentando fazer). Depois ele voltará à luta.

Se conseguirem fazer seu adversário Cair, os personagens terão tempo para passar pela ponte levadiça e fugir em direção ao pé-de-feijão e a segurança da terra firme. Se eles tentarem roubar mais alguma coisa, o Gigante recuperará os sentidos e virá atrás deles.

Pode ser que alguém repare em Harry, parado longe da ponte levadiça, filmando a retirada dos personagens. Ele faz a filmagem ... depois mergulha no fosso do castelo e cai em direção à Terra. Um pára-quedas se abre e ele flutua em segurança.

O Raio Trocador de Mentes

Trata-se de uma arma de raios enorme e complicada. Como é que ela veio parar no castelo do gigante? Boa pergunta!

Ela tem dezenas de botões e relojinhos. Nenhum teste de habilidade fará com que alguém consiga entender qual a sua função (mas não diga isso aos jogadores). Seu efeito geral é colocar a mente de um personagem no corpo de outro, mas os resultados específicos variam incontrolavelmente. Quando a arma é disparada contra alguém, o Diretor deve jogar um dado para ver o que acontece:

1-2 A mente do alvo é transferida para o corpo do personagem que disparou a arma, e vice-versa. (Note que isto significa que a arma está agora sendo controlada por um personagem diferente.)

3-4 A mente do alvo é transferida para o corpo do personagem que está mais próximo dele e vice-versa.

5 A mente do alvo é transferida para o corpo de um personagem escolhido aleatoriamente — qualquer um dentro do desenho — e vice-versa.

6 Se o alvo estiver com uma mente que não é sua, ela será transferida imediatamente para seu corpo. A mente do alvo será transferida de volta. Se isto deixar algumas mentes e corpos soltos, eles se recombinarão conforme a vontade do Diretor. Se o alvo estiver com sua própria mente, nada acontecerá.

É provável que os personagens venham a usar esta arma contra o gigante em algum momento. Não importa em que corpo ele vá parar, ele será estúpido demais para saber o que lhe aconteceu. Se vir os personagens de seu tamanho, ele pensará que eles também são gigantes. Se avistar seu próprio corpo, ele pensará que ele é, ãhnn .... um gigante muito grande. Vovô, é você?

Todos fogem pela nuvem em direção ao pé-de-feijão. Quando eles chegarem ao topo da árvore, alguém notará a existência de um botão. Se o botão for apertado, a porta de um elevador grande o suficiente para duas pessoas se abrirá. Quem vai primeiro? Um sucesso num teste de Armar/Desarmar Armadilhas gerará um aviso para eles não entrarem. Se alguém entrar, haverá Cinqüenta Porcento de chance do chão do elevador se abrir e deixá-los cair (os personagens que estiverem do lado de fora não saberão o que aconteceu!). Se o chão não se abrir, o elevador levará quem está dentro dele até o chão em uma ação e voltará em tempo de pegar os próximos passageiros (ou vítimas). De qualquer maneira, todo mundo estará no chão em pouco tempo. (Será que alguém se lembrou de pegar alguns grãos de feijão para plantar seu próprio pé-de-feijão?)

Acabando Com a Perseguição

Quando chegarem à base do pé-de-feijão, com certeza nossos intrépidos gatunos tentarão fazer a mesma coisa que João fez no conto de fadas, ou seja, cortar o pé-de-feijão. Eles conseguirão fazê-lo (pode acontecer deles falharem uma ou duas vezes se isto for mais divertido). Se ninguém tentar cortar o pé-de-feijão, ele despencará logo que alguém se encostar nele. Ele começará a se inclinar devagar, e depois a cair cada vez mais rápido, em direção a Qualquerópolis ... um estrondo, caos e destruição! Será que o Gigante estava descendo pelo pé-de-feijão?

E — por que será que ninguém reparou antes? — lá está Harry filmando. Quando a poeira começa a se levantar em Qualquerópolis, ele estará aplaudindo e dando vivas.

O Grand Finale

Harry Flex estará muito satisfeito. “Vocês são demais. Eu amo vocês. Esperem só até ver os copiões, seus nomes estarão em todos os lugares! Ei, vamos almoçar juntos um dia desses! Eu ligo p’ra vocês! Preciso conferir o produto da pilhagem, quer dizer, o material!” Ele agarra o ouro e dispara em direção à limusine.

Se os personagens ainda estiverem confusos, a tuba (se ela estiver lá) poderá dizer. “Quem é ele? Por que foi que vocês deram o ouro para ele?”

Se os personagens conseguirem agarrar Harry e derrotá-lo, o ouro poderá ser recuperado. Talvez haja o suficiente para aplacar a ira da multidão que está saindo de Qualquerópolis para descobrir quem foi que derrubou o pé-de-feijão sobre a cidade ...

Pontos de Trama

Uma “salvada” realmente boa durante a escalada merece um Ponto de Trama. O mesmo vale para uma queda em grande estilo (alguém deu um salto de anjo?) Salvar a Tuba Encantada dá direito a um Ponto de Trama. A mesma coisa para o fato de roubar o ouro — mas só se o Harry não conseguir fugir com ele. Fazer Harry Flex ou o Gigante Cair vale um Ponto de Trama. Qualquer personagem que fizer a Tuba ou a Dumbellina Cair perderá um Ponto de Trama (o grosseirão). Usar a Lábia para passar a conversa na multidão que se formou em Qualquerópolis também vale um Ponto de Trama.

Capítulo 8:

A Série de Desenhos Animados

Você tem alguns bons personagens? Tem um grupo de jogadores divertidos? Então você está pronto para um tipo novo de insanidade, o próximo passo na SinToonia Fina: a série de desenhos animados.

Todo mundo tem seu grupo de personagens de desenhos animados preferido: ratos, coelhos, patos, cães, galinhas, ursos e Gusanos Adolescentes Mutantes que nós adoramos assistir muitas vezes. Nos cinemas de antigamente e nos programas infantis que são apresentados pela manhã na televisão, os mesmos personagens aparecem numa aventura após a outra.

Você provavelmente já viu a mesma coisa acontecer em suas aventuras de Toon. E, a cada nova aventura você passa a conhecer melhor seu personagem.

As séries de desenhos animados levam esta idéia ainda mais adiante. Você pode ser o astro de uma série regular com um cenário fixo, objetivos definidos e um elenco de apoio — e quem sabe até mesmo uma canção tema. Cada episódio é uma aventura independente, mas no conjunto eles formam uma história contínua ... e ajudam a desenvolver seu astro dos desenhos animados.

Como é Que Isso Funciona?

As séries em Toon não funcionam como as campanhas dos outros roleplaying games. Cada episódio é jogado como se ele fosse um Curta Metragem ou um Longa Metragem independente. As histórias não têm que continuar de uma aventura para a outra.

Não se preocupe com tramas intrincadas que continuam na próxima aventura, compromissos de fidelidade que se modificam, ou o desenvolvimento de cenários. E com relação ao desenvolvimento dos personagens — não há nenhum. Você sempre sabe quem são os mocinhos e quem são os bandidos.

Se no fim do episódio o bandido for pego, a Cidade for arrasada ou a Galáxia explodir — qual o problema? Eles estarão de volta no próximo episódio.

O Diretor de Uma Série

Os Diretores de Animação podem levar seus jogadores a outros níveis de diversão numa série de desenhos animados. Dirigir será mais fácil do que nunca. E as idéias para novas aventuras aparecerão com uma freqüência nunca vista.

Veremos a seguir, algumas formas de uma série abrilhantar suas sessões de Toon:

Personagens Consistentes. Se você mal puder esperar para ver como Rufi o Camunsongo ou o Pato Duque irão se virar com sua próxima aventura, então você pode ter certeza de ter ótimos personagens em suas mãos. A série irá garantir que estes personagens participarão de todos os episódios — contra um cenário capaz de tirar o melhor deles.

Relacionamentos Estáveis. Nas séries antigas você sempre sabia como os mocinhos iam tratar os bandidos, de que maneira o detetive ia falar com seu fiel companheiro e como os esquilos travessos iam lidar com o pato perigoso.

Numa aventura independente de Toon os jogadores podem estar tão ocupados batendo uns nos outros que eles não terão tempo para desenvolver o relacionamento entre seus personagens. Numa série, isto vai acontecer naturalmente à medida que as histórias forem se desenvolvendo; as interações ficarão mais claras a cada episódio. (Claro que eles podem continuar batendo uns nos outros!)

Piadas Recorrentes. O coiote despenca de todos os penhascos. O dragão espirra e incinera seu cavaleiro. O alce tira uma coisa inesperada — e perigosa — de seu chapéu. Nas séries antigas de desenhos animados, você sabia que aquilo ia acontecer e toda vez era divertido. Em suas séries de Toon você pode criar o mesmo tipo de hilaridade introduzindo piadas recorrentes nas aventuras de seus jogadores.

Mas, não exagere; e use todas as oportunidades que tiver para variar a parte final da piada. ("O pato bate a marreta no gongo — e ela passa voando através dele, levando o pato junto.") Quando seus jogadores perceberem uma situação similar se aproximando num episódio eles se prepararão para esperar o inesperado — e para rir.

E lembre-se de deixar os jogadores participarem da diversão. Se algum dos jogadores mostrar uma inclinação para saltar para dentro do super-espiamóvel de uma forma diferente e divertida em cada episódio, conte com ele para fazer a piada — e procure garantir que a situação propícia para a piada aconteça toda vez que vocês jogarem.

Bandidos Recorrentes. Se seus jogadores forem heróis defensores da Galáxia, participantes de rallies internacionais, ladrões fugindo da polícia, policiais fugindo de ladrões, sua série de desenhos poderá ter NPCs constantes que perseguirão, atormentarão, molestarão ou competirão com eles em todos os episódios. E se o conjunto de Crenças & Objetivos dos NPCs conflitar com o dos astros, isto produzirá idéias para novas aventuras.

Se capturarem um bandido, ou fizerem-no Cair, os jogadores se sentirão muito bem — e não ficarão chateados se ele voltar para arrumar mais confusão no início da próxima aventura. Afinal de contas, trata-se apenas de um desenho animado.

A Criação da Série

Talvez você já tenha assistido a um desenho animado e pensado "Eu sou capaz de fazer um desenho melhor do que esse!" Com o Toon você pode fazer o papel de um executivo de uma rede de televisão, criar seu próprio cenário, premissa, elenco e nível de violência sem sentido. E não precisa nem se preocupar com as Associações de Pais e Mestres.

Uma boa maneira de criar sua série é tratá-la como se ela fosse um personagem. Uma série tem seu próprio conjunto de "Crenças & Objetivos", "Inimigos Naturais" e "Objetos Pessoais" (cenário e equipamento). Ela tem sua própria personalidade. Vejamos algumas coisas que dão um pouco de personalidade a seu novo "personagem."

Nome: Quanto mais imbecil for o nome de sua série, melhor — mas ele deve ser descritivo. (Esquisitices Dementes é descritivo, mas poderia ser aplicado a qualquer série de Toon. Você precisa de alguma coisa mais específica.)

Se você tiver uma tendência musical, poderá criar sua própria canção-tema para introduzir cada episódio. Se não tiver nenhuma inclinação para a música, você poderá compensar a falta cantando bem alto. Sério. Pode confiar em nós.

Premissa. Seus heróis são policiais, ladrões, pesquisadores do oculto, selvagens que vivem na selva, homens das cavernas ou astronautas? As circunstâncias em que eles vivem determinam os objetivos de qualquer aventura: combater o crime, cometer crimes, procurar ou exterminar coisas fantasmagóricas, viajar no tempo, ser um agente secreto ou simplesmente se aventurar. Uma boa premissa pode normalmente ser resumida em duas ou três sentenças.

Crenças & Objetivos. Para uma série, isto significa não só o que os jogadores tentarão fazer em cada episódio, mas também que tipo de abordagem suas tramas apresentam: pastelão puro; paródias próximas de outras séries mais "sérias"; ou até mesmo pura aventura com uma pitada de humor — é, isto poderia acontecer no Toon também, se você quiser.

Vejamos a seguir alguns exemplos de Crenças & Objetivos para uma série policial:

"Você precisa deter aqueles bandidos a qualquer preço. Faça qualquer pessoa que cometer um crime Cair o maior número de vezes possível. Arremesse montes de tortas." Isto é a mais pura sandice Tooniana só que com distintivos e radiopatrulhas.

"Como agentes da lei legalmente nomeados, vocês devem prender todos os criminosos, não importa quão ridículo tenha sido o crime que eles cometeram. Dê o exemplo. Fique sério mesmo quando as coisas começarem a ficar ridículas." Este tipo de abordagem favorece as aventuras meio sérias, meio cômicas que passam a ter um sabor ligeiramente estranho — como quando o banco é roubado por um grupo de anões de circo de primeira categoria e os jogadores são obrigados a segui-los num parque de diversões.

"Agentes 006,5 a 0010, vocês devem deter todos os candidatos a ditador antes que seus planos vis se realizem." Este seria um ponto de partida consciencioso para um filme de super-espionagem (que já são tão exóticos que poderiam muito bem ser desenhos animados).

Da mesma maneira que para os personagens, as Crenças & Objetivos de uma série definirão seu tom. Certifique-se de que os jogadores sabem a abordagem que você quer usar para que eles possam se ajustar a ela (ou discuti-la).

Inimigos Naturais. Os SAPOs sempre lutam contra os marcianos porque estes sempre têm planos diabólicos para destruir a Terra. Os investigadores de assuntos místicos sempre se colocarão contra fantasmas e monstros. Os policiais sempre se oporão aos ladrões, etc.

Quando você pensa sobre os Inimigos Naturais de sua série, você está na verdade escolhendo os bandidos e os mocinhos. Fica mais fácil para o Diretor se todos os jogadores estiverem do mesmo lado — mas lembre-se, a série é sua.

Cenário e Equipamento ("Objetos Pessoais"). Estas são as coisas que estão normalmente disponíveis para seus personagens. Uma série ambientada no deserto teria cactos e matacões e só. Histórias de espiões ou viagens espaciais teriam todo tipo de engenhocas. Num cenário de fantasia todo mundo estaria carregado de espadas, pergaminhos, anéis mágicos, poções, etc. E numa série com um serviço de venda pelo correio pode aparecer quase tudo.

Neste capítulo veremos idéias para três séries de desenhos com descrições curtas de suas premissas, elencos, bandidos, algumas boas piadas recorrentes e idéias de aventuras. Sinta-se à vontade para adaptar estas sugestões à sua própria série.

Cada uma das idéias é acompanhada de um piloto para a série — uma aventura de Toon que serve como um episódio típico para aquela série. No caso da série Espiões, existem dois. Além disso, estes episódios podem ser usados como curtas independentes. Portanto, você tem um bocado de material para começar uma série de desenhos animados salpicada de estrelas — vá em frente!

Fique SinToonizado Na Próxima Semana...

Quando dirige os episódios de uma série contínua, você pode tratá-los como aventuras normais (se é que se pode usar esta palavra) de Toon.

A única regra de Toon que é ligeiramente distorcida numa série é o limite de Objetos Pessoais. Normalmente, os personagens nunca iniciam uma aventura com mais de oito objetos pessoais; esta regra serve em parte para manter o equilíbrio do jogo e em parte porque um jogador que tem muitas coisas diminuirá o ritmo do jogo enquanto fica procurando a engenhoca certa numa longa lista de objetos.

Mas depois de vários episódios, os personagens podem pegar uma quantidade assombrosa de lixo. E quando esses objetos são conseguidos aos poucos, os jogadores estarão tão familiarizados com eles que poderão usá-los instantaneamente sem diminuir o ritmo da aventura. ("Um dragão? Estou mergulhando meu assoprador de bolhas de sabão na minha lata de gás, soprando montes de bolhas no dragão e depois acendendo todas as bolhas com meu isqueiro!")

Por isso, se os Bolsos Traseiros de um personagem estiverem cheios de coisas no fim de um episódio, não será necessário reduzir a lista a oito objetos no início do próximo show.

O outro lado desta questão é que você ainda está no comando. Se os objetos pessoais estiverem atrapalhando a diversão — se o personagem soprar bolhas inflamáveis em todos os bandidos que ele encontrar — sinta-se à vontade para eliminar alguns deles. Você poderia simplesmente apagá-los (uma prerrogativa do Diretor), mas será muito mais divertido achar uma forma inteligente de dar um fim neles durante a aventura. Os objetos pessoais são bons mas não quando eles distorcem a personalidade do personagem ou atrapalham a criatividade do jogador.

Falando em criatividade, lembre-se que os bandidos podem ser criativos de muitas formas, mas eles usam com freqüência o método de tentativa e erro. E estes métodos funcionam! Inimigos recorrentes com o Prodígio Disfarce podem continuar enganando os personagens mesmo que os jogadores identifiquem o disfarce instantaneamente.

Exemplo: Se Torgo, o Terror, a escória reptária da galáxia, conseguir se Disfarçar como um agente de viagens, diga aos jogadores que seus personagens pensam que ele é um agente de viagens apesar de ter uma longa cauda verde e falar sibilando. (Se um jogador não se comportar convenientemente, tire um Ponto de Trama dele ou dela.) Você descobrirá que se mantiver as aventuras divertidas, os jogadores adorarão se fazer de bobos.

Série de Desenhos Animados:

Espanabruxas

Premissa

As criaturas da noite — os espectros do desconhecido — as esquisitices que assombram os quatro cantos do mundo: Estas são as vítimas dos “Espanabruxas.” Estes heróicos (na maioria dos casos) investigadores saem à procura de operações de ocultismo no mundo inteiro. Eles têm de continuar a procura — seu QG tem uma conta enorme de aluguel para pagar e nenhum deles está disposto a arrumar um emprego honesto para pagá-la.

Crenças & Objetivos

Além das Crenças & Objetivos pessoais, os Espanabruxas valorizam a coragem, a curiosidade e a disposição de não receber o salário regularmente se o caixa estiver baixo. Eles desejam pôr fim à magia maligna e ao nonsense místico onde quer que eles existam — no fundo eles querem apenas receber o pagamento prometido. Os Espanabruxas formam uma equipe; os pares de Inimigos Naturais deveriam ser ignorados nesta série.

A melhor abordagem para a série Espanabruxas é a besteira deslavada!

Inimigos Naturais

Na série Espanabruxas, os adversários sobrenaturais devem ser quase sempre os bandidos — divertidos, mas bandidos. Isto faz com que os Espanabruxas atirem primeiro para pensar depois. O que pode levar a alguns enganos lamentáveis — os Espanabruxas enfrentam um oponente "mocinho" que ficará alegremente hostil (e provavelmente acabará saindo vencedor) quando for atacado.

Um vilão constante que sempre dá um bocado de trabalho para os Espanabruxas é a nefanda Grizelda Meimendro, uma bruxa velha, feia e muito poderosa. Sua missão há 500 anos é transformar o mundo num lugar seguro para todo tipo de monstro sobrenatural. Ela percebeu que para alcançar seu objetivo não seria uma má idéia levar os Espanabruxas à falência.

Grizelda quer extinguir a doçura e a luz onde quer que ela as encontre porque — e esse é seu segredo mais íntimo e abominável — ela se sente atraída por elas. Ela tem medo que a bondade possa ganhar espaço dentro dela. Digamos que um episódio está terminando com os mocinhos vitoriosos e o mal derrotado. Grizelda poderia (contra sua vontade, com os dentes rangendo e o suor escorrendo na testa) começar a dar vivas. Em vez de gargalhar de forma horrorosa, ela poderia parar para cheirar as margaridas, acariciar um filhotinho de cachorro, ou doar algumas poções para as bandeirantes ... se achar que não tem ninguém vendo ... até o início do próximo episódio.

Grizelda Meimendro

Descrição: Uma bruxa velha e enrugada, com os dentes quebrados que usa um chapéu pontudo, uma camisola preta suja e tem um coração mesquinho.

Crenças & Objetivos: O feio é bonito. Adoro ser maldosa. É divertido transformar as pessoas e os animais em poções. Roubar todos os objetos encantados que conseguir achar. Hipnotizar coisas. Gargalhar. Ser boa de vez em quando devido a uma emoção secreta mas sem deixar ninguém perceber.

Nota: A bruxa é capaz de lançar raios da ponta de seus dedos (teste de Disparar Armas, 1 D pontos de dano). Ela tem uma resistência sobrenatural à Lábia, muito maior do que o nível de habilidade que qualquer jogador pode ter.

Pontos de Vida: 11

Muque: 3
Derrubar Portas: 3
Escalada: 3
Luta: 8
Erguer Coisas Pesadas: 4
Arremesso: 5

Zip: 4
Esquiva: 8
Condução: 4
Disparar Armas: 7
Salto: 4
Cavalgar: 9 (vassoura)
Corrida: 4
Natação: 4

Astúcia: 5
Esconder/Achar Escondido: 7
Identificar Coisas Perigosas: 5
Leitura: 8
Resistir à Lábia: 11 (!)
Visão/Audição/Olfato: 8
Armar/Desarmar Armadilha: 5
Seguir/Cobrir Pistas: 8

Caradura: 4
Lábia: 4
Passar/Detectar Coisas de Má Qualidade: 4
Prestidigitação: 8
Esgueirar: 4

Prodígios:
Saco de Surpresas: 8
Hipnotismo: 7
Mudar de Forma (utilizável nos outros): 6

Cenário e Equipamento

O QG dos Espanabruxas fica num edifício velho e decadente da Cidade. Dentro dele, os visitantes encontrarão instalações de combate aos fenômenos paranormais moderníssimas. Eles têm um mecanismo para aprisionamento de fantasmas que usa tecnologia de ponta (que com certeza apresentará algum defeito na pior hora possível), uma laboratório químico repleto de poções multicoloridas que assobiam e estalam ameaçadoramente (e nem mesmo os técnicos que trabalham com as poções sabem o que aconteceria se alguém as bebesse); um almoxarifado cheio de aparelhos (em sua maioria de má qualidade) projetados para detectar, avaliar e eliminar forças sobrenaturais. A biblioteca tem vários volumes sobre o combate a fantasmas e espíritos maléficos, alguns dos quais pode ser até que funcionem.

Uma piada recorrente que você poderia usar seria fazer com que a arma de raios atômicos de um determinado personagem desse algum defeito uma ou duas vezes por aventura emitindo uma luz estranha, molho de tomate ou desodorante. As emissões poderiam ter efeitos bizarros sobre as coisas (ou as pessoas) que elas atingirem —por isso certifique-se de que a piada envolverá o personagem que tem o menor nível de habilidade na perícia Disparar Armas.

Os episódios desta série levarão os Espanabruxas aos quatro cantos do mundo, por isso o equipamento e o cenário variarão bastante. A Transilvânia (mostrada no filme Caninos Brandos, casas assombradas (descritas na página 179), a Atlântida ou o continente perdido de Mu e a floresta amazônica, qualquer um destes lugares poderia atrair os Espanabruxas. Em especial os lugares vulneráveis aos efeitos dos raios atômicos.

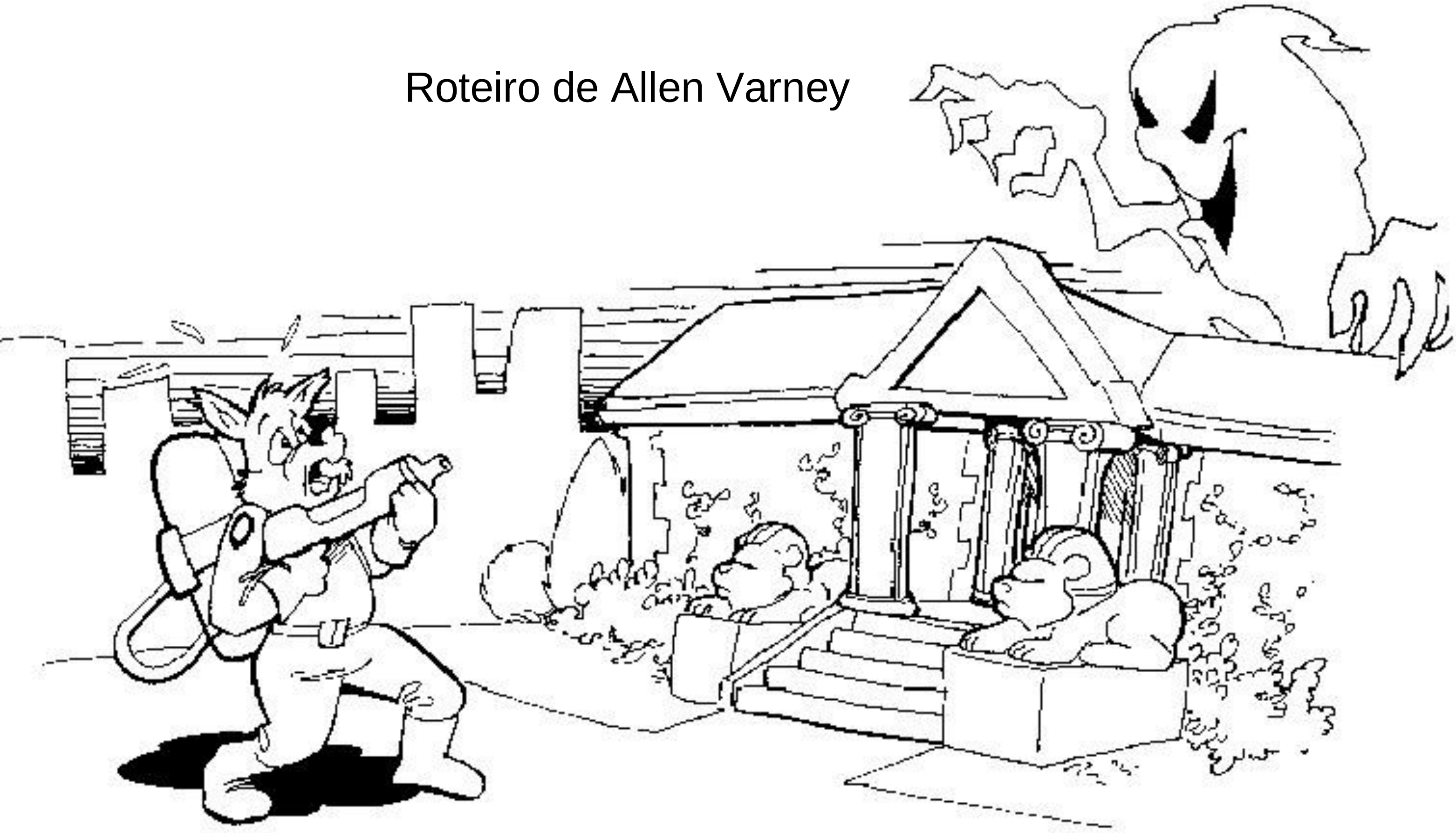
Cada episódio da série começará provavelmente com algum personagem perturbado procurando ajuda. Depois virá uma rápida discussão sobre honorários e despesas mais o costumeiro seguro sobre os danos causados ... para que os Espanabruxas não tenham de arcar com os custos de restauração se acontecer deles explodirem o local em questão.

Aí vem a viagem para o local assombrado, a criação de um certo suspense, alguns eventos estranhos preliminares e o inevitável confronto com o chefe dos bandidos: um fantasma, um goblin, uma múmia, uma feiticeira, um bruxo, um espírito maligno ou o que quer que você queira descarregar sobre os jogadores esta semana.

O Piloto da Série Espanabruxas:

Museu Assombrado

Roteiro de Allen Varney



Elenco

O Diretor de Animação e qualquer número de jogadores. O Diretor fará os papéis de Pedro Caçamba, “Meganha” O’Rourke, um guarda de museu (já visto na aventura A Casa Ideal); Grizelda Meimendro, uma bruxa meio maluca; os companheiros de Grizelda, uma vassoura e um gato atrevido; uma múmia egípcia e todos os outros personagens inverossímeis que aparecerem durante o desenho.

Local

A ação começa no quartel-general dos Espanabruxas na Cidade e depois se transfere para o Museu Cultural Fenster J. Diddlebock também na Cidade. O Museu é um pequeno edifício de tijolos com uma dupla de leões na entrada principal. (Os leões podem ganhar vida, gritar e fugir apavorados se acontecer alguma coisa assustadora. Eles podem até se transformar numa piada recorrente — aparecendo em cena quando são menos esperados, chocando-se com os Espanabruxas quando eles estão nervosos ou gritando feito loucos quando os investigadores estão tentando ser silenciosos.)

O Museu tem quatro grandes salas onde estão alojadas as exposições descritas a seguir. As salas são iluminadas durante o dia por uma imensa clarabóia. À noite, que é quando os eventos da aventura acontecem, as salas são iluminadas por luzes pálidas que existem nas paredes. A atmosfera do museu à noite é sinistra e assustadora.

Circunstâncias

Os Espanabruxas foram chamados para investigar alguns fatos estranhos que ocorreram no Museu: sons bizarros, relances de criaturas estranhas se escondendo pelos cantos, etc. Acredita-se que os eventos estejam relacionados com a exposição de objetos encantados e peças raras de ocultismo que está sendo levada no museu. Tarde da noite, depois do Museu ter fechado, os personagens saem para uma investigação.

Segredo: A exposição de ocultismo atraiu a atenção de Grizelda Meimendro. Ela será motivo de inveja na festa da próxima Noite de Valpúrgis se conseguir roubar alguns dos objetos encantados do Museu. Ela pretende arrombar o Museu — esta noite. Além disso, os personagens são exatamente os ingredientes fundamentais de uma nova Poção da Feiúra Acachapante que ela está preparando.

Objetivo da Aventura

Resolver o mistério do Museu e ... de alguma forma ... cuidar de Grizelda. Evitar ser transformado na Poção de Feiúra Acachapante.

A Trama

Ultimamente, o negócio de Espanar bruxas não anda muito bom e no momento em que esta aventura se inicia, os personagens dos jogadores estarão sentados em seu QG fiscalizando o crescimento das samambaias, remexendo suas armas de raios atômicos ou cozinhando algumas poções que podem ou não ser café (é difícil dizer). Estas atividades excitantes serão interrompidas pelo aparecimento súbito de um cavalheiro baixo e dócil que se apresentará como Pedro Caçamba (v. coluna lateral), curador do Museu Cultural Fenster J. Diddlebock.

Pedro conta que o Museu vem sendo afligido por acontecimentos estranhos desde a inauguração de uma nova exposição de objetos de magia e ocultismo. As pessoas estão deixando de ir ao Museu. Ele promete pagar $1.000 aos Espanabruxas, se eles forem capazes de descobrir quem (ou o quê) está por trás destes acontecimentos misteriosos e colocar-lhes um fim. (Se os PCs atacarem o pobre Pedro, ele reduzirá sua oferta à metade.)

Uma Noite Escura e Tempestuosa

Até que enfim um serviço — talvez os Espanabruxas sejam capazes de pagar o aluguel este mês afinal de contas. Os PCs se dirigem ao museu, cheios de esperanças (e carteiras vazias). O vigia noturno, Matthew “Meganha” O’Rourke (v. pág. 75), deixa-os entrar. Ele não acredita nessa coisa de ocultismo — esses malditos embromadores super-nacionalistas — de modo que os investigadores não conseguirão tirar dele nada de útil. Depois de deixar os personagens entrarem, ele continuará sua ronda pelas salas do Museu.

O Museu tem uma exposição diferente em cada uma de suas quatro salas. Elas formam uma linha reta e são ligadas por um longo corredor que atravessa todo o edifício. Foi por este corredor que eles entraram (a menos que alguém tenha optado por entrar por uma janela ou pelo telhado); ao longo do corredor, eles vêem duas passagens enormes à esquerda e duas à direita. As salas também têm uma passagem que as liga com as salas contíguas. V. o mapa na próxima página.

Pedro Caçamba

Pedro é um pobre papalvo envolvido em eventos sobrenaturais muito além de seu controle. Ele tem Muque 1, Zip 1, Astúcia 6, Caradura 1 e o nível de habilidade em todas as perícias igual ao valor do atributo correspondente. O traço mais marcante de sua personalidade é a tendência de explodir numa risada histérica — são só os nervos, ele diz, mas encoraje os PCs a pensar que existe alguma coisa esquisita com relação a ele ...

Na verdade, seu problema são os nervos, e Pedro é completamente inocente, mas os jogadores não sabem disso. Se algum deles começar a suspeitar, uma pesquisa na biblioteca revelará descrições de um espírito desordeiro incansável que adora se disfarçar chamado Pietro Cacimba — mas uma falha num teste de Leitura fará com que os personagens pensem que Pedro é Pietro. Tente não permitir que os PCs usem da violência contra Pedro antes da aventura realmente começar — guarde-a para o Grand Finale.

A Vassoura de Grizelda

Descrição: Uma vassoura

Crenças & Objetivos: Ajudar Grizelda. Manter tudo em ordem.

Pontos de Vida: 7

A Vassoura tem os atributos e os níveis de habilidade em todas as perícias iguais aos de Grizelda mas em vez dos Prodígios de Grizelda ela tem o Prodígio Voar igual a 10.

Os Objetos Encantados

Na exposição de parafernália ocultista incluem-se os seguintes objetos junto com o que quer que o Diretor de Animação queira incluir:

Varinha de Animação: Agite a varinha de condão e as figuras pintadas ou de pedra ganharão vida. Infelizmente, ela não é capaz de reverter o efeito. Boa sorte.

Bola de Cristal: Olhe fixamente para esta esfera de cristal e você verá um certo número de documentários de televisão. Entre os assuntos disponíveis incluem-se o ouriço do mar, guerreiros bantu, programas de reciclagem de lixo, Xou da Xuxa, etc.

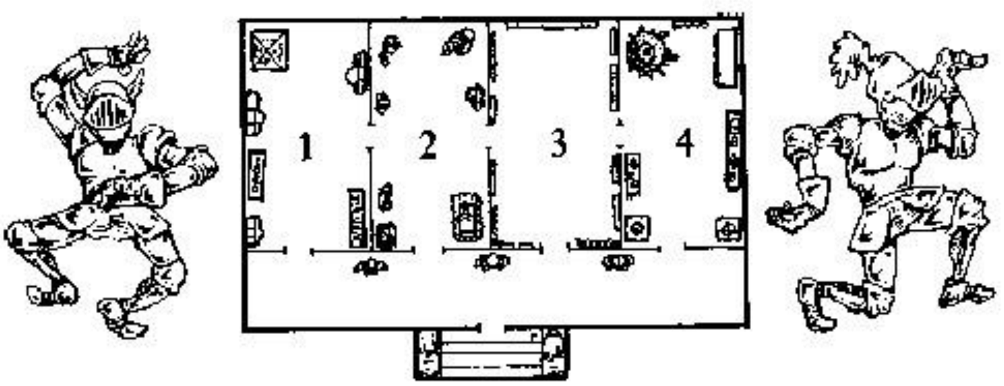
Anel de Invisibilidade: Coloque este anel no dedo e — é isso mesmo — ele fica invisível. Útil, né?

Poções: Crescimento, Encolhimento, Invisibilidade, Água Desidratada, Ficar Azul, Ficar Branco Com Bolinhas, Fórmula O Médico e o Monstro (v. pág. 100), Poção Virar Grizelda, Poção da Beleza, Feiúra Acachapante, o que você quiser,

Espelho: Parece um espelho normal com um cartaz embaixo (faça um teste de Leitura) que diz que o espelho encantado responderá todas as perguntas que forem feitas a ele. Se alguém fizer uma pergunta ao espelho, o Diretor jogará um dado. Se o resultado for igual a 1 ou 2, o espelho responderá à pergunta honestamente. Se o resultado for igual a 3 ou 4, ele insultará o questionador. Se o resultado for igual a 5 ou 6, os personagens verão alguns documentários da televisão.

O Diamante Hatsabad: Esta bela gema, exposta num local onde qualquer um pode roubá-la, é amaldiçoada. Quando seu dono tenta fazer alguma coisa contra alguma outra pessoa, a vítima deve ser tratada como se ela tivesse o Prodígio Sorte Incrível. Os esforços do proprietário sempre sairão pela culatra — a menos que ele esteja tentando convencer alguém usando a Lábia a ficar com o diamante. Se você não conseguir se lembrar de nada especialmente engraçado para fazer com o dono, castigue-o com alguma coisa — v. a tabela da pág. 200.

No corredor existe uma armadura medieval, no meio de cada duas entradas. Elas estão em pé e vazias. Qualquer personagem poderá vestir uma armadura; se algum deles for muito grande ou muito pequeno diga apenas que a próxima armadura é igualmente grande ou pequena. Se os personagens não usarem as armaduras, use-as para assombrá-los: Toda vez que os personagens se virarem e olharem para trás na direção das armaduras, elas terão mudado de posição. Mas as armaduras nunca atacarão os personagens, elas são tímidas. Se forem atacadas, as armaduras irão simplesmente cair no chão com um estrondo. (Claro que se você quiser que as armaduras reajam, vá em frente. Neste caso, seu nível de habilidade em Luta será igual a 9).



Um Breve Tour

O que existe em cada sala, da esquerda para a direita:

1) Sala Egípcia. Montes de sarcófagos, lajes cobertas de hieróglifos, modelos de pirâmides e da esfinge e escaravelhos sagrados do Egito. Dentro de um sarcófago fechado há uma múmia genuína toda embrulhada com ataduras.

2) Estátuas. Algumas estátuas gregas de deuses, cavalos, mulheres sem cabeça, o que parece ser um dragão, Sansão, uma górgona e outras criaturas mitológicas. Lembre-se quão assustadoras essas figuras podem ser quando vistas com uma luz opaca.

3) Pinturas. Todo tipo de obra prima. Retratos de pessoas famosas como George Washington, a Mona Lisa, Nero com uma rabeca (e uma caixa de fósforos) Teddy Roosevelt e o tigre, Gainsborough Blue Boy, um chefe indígena com um cocar (que poderia ser uma águia ou alguma coisa ainda mais engraçada), a Carga da Brigada Ligeira, ou qualquer outra coisa que você queira.

4) Exposição de Magia. Nesta sala estão expostos montes de objetos arcanos, textos antigos em manuscritos ilegíveis, bonecos de vudu, talismãs, amuletos, balões de vidro, varinhas de condão, anéis etc... A peça mais importante da mostra é um caldeirão de bruxa genuíno, um enorme caldeirão de ferro que foi colocado no centro da sala com madeira e acendalha embaixo.

Você Me Acordou!

Depois que os personagens tiverem dado uma olhada em tudo, o primeiro evento misterioso acontecerá. Se estiverem na Sala Egípcia, eles verão o sarcófago fechado se abrir e uma múmia horrível e empoeirada sairá de dentro dele. Se não estiverem na Sala Egípcia, eles ouvirão um grito agudo que parece ter sido dado por O'Rourke; quando correrem em seu socorro (ele está na Sala Egípcia, claro), eles o encontrarão Caído, branco da cabeça aos pés — inclusive as roupas — de puro medo. (Isso que é ficar com medo!) O sarcófago fechado estará aberto e vazio; nenhum sinal da múmia. Não se preocupe em acordar O'Rourke a menos que você precise de uma vítima em alguma outra parte da aventura.

Segredo: A múmia, um velho consertador da Esfinge chamado Ramahotep, agirá de forma ameaçadora e tentará amedrontar os personagens. Ele foi trazido à vida devido à influência mágica do amaldiçoado Diamante Hatsabad que se encontra na exposição de magia. Ele quer voltar para sua casa no Egito para poder consertar a Esfinge e acredita que os personagens são invasores babilônicos ou demônios que tentarão impedi-lo. Ramahotep é capaz de falar (numa voz parecida com a do Boris Karloff), mas ele não bebeu nenhum gole d'água nos últimos 3.000 anos e sua garganta está muito seca.

Ramahotep tem os atributos e o nível de habilidade em todas as perícias igual a 5, além do Prodígio Força Incrível com nível 8. Ele tem também 10 Pontos de Vida.

Ramahotep tentará se Esgueirar por trás de um personagem para depois enrolá-lo em suas ataduras (faça um teste de Luta; o personagem que for envolvido nas ataduras ficará Estupefato). Passe para a próxima fase da aventura, se ele falhar no teste de Esgueirar.

Apareça Para Uma Magiquinha

Grizelda Meimendro entra pela clarabóia da sala onde os personagens estão com um estrondo e uma risada estrepitosa. Ela se move tão rápido montada em sua vassoura que é impossível vê-la e sua passagem deixa os personagens rodopiando (e Estupefatos). Quando voltam a si, eles a verão voando para dentro e para fora da sala acima de suas cabeças. Ela os vê, dá uma segunda olhada e casquina "Vejam só o que temos aqui ... (complete com as espécies ou profissões de todos os personagens dos jogadores que estiverem na sala)! Justamente os ingredientes que eu necessito para preparar minha nova poção!" Dê aos jogadores uma oportunidade de Correr ou Lutar, depois faça com que Grizelda tente Hipnotizar um ou mais deles. O personagem que for Hipnotizado pensará que é Cinzento, o gatinho de Grizelda (v. a descrição na coluna lateral). A vítima terá o Prodígio Teleporte que Cinzento tem, com o mesmo nível abissalmente baixo.

O verdadeiro Cinzento, um gatinho bem-intencionado que adora se teleportar mas parece nunca terminar no lugar para onde ele pretendia ir, tentará conduzir, liderar ou instigar os personagens a se dirigirem para a exposição de magia. (Como ele o fará fica a cargo da imaginação do Diretor de Animação, mas ele deverá ser mimoso — e travesso.) Todo personagem que tentar fazer um teste de Luta contra Cinzento ficará rodopiando depois de golpear o ar: Cinzento se teleportará para fora do alcance do golpe indo parar em algum lugar por perto (provavelmente em cima da cabeça de Grizelda).

Sempre que os Espanabruxas estiverem levando a melhor contra Grizelda, a vassoura da bruxa passará voando por baixo das pernas de um ou mais de seus adversários, erguê-los-á do chão e os levará para um passeio desenfreado pelo Museu. (Faça testes de Cavalgar para ver se os personagens conseguem se manter em cima da vassoura, ou cair sofrendo 1D pontos de dano). A vassoura pode também golpear o traseiro do oponente (1 ponto de dano) ou fazer cócegas com suas cerdas (a vítima ficará Estupefata).

Se Cair, a vassoura baterá em retirada para o armário das vassouras do Museu. Daí em diante, Grizelda passará a tentar invocá-la de dentro do armário mas sempre trará outras coisas: esfregões, escovas, etc. Eles não serão de nenhuma ajuda para ela.

Pouco depois, Grizelda irá até a exposição de magia e apanhará a varinha de condão. Balançando a varinha de condão ela é capaz de animar as estátuas e as pinturas do museu. Todas as estátuas e pinturas animadas terão 6 Pontos de Vida, atributos igual a 4 e nível de habilidade igual a 7 em todas as perícias. Todos que atingirem uma estátua sofrerão 1 ponto de dano — é como atingir um muro de tijolos. As estátuas tentarão pegar os personagens (testes de Luta) e carregá-los para o caldeirão de ferro que Grizelda tentará encher de água fervendo (tirada de seu Saco de Surpresas). Claro que, se ela falhar no teste de Prodígio, o caldeirão se encherá com alguma outra coisa. Todos que falharem num teste de Astúcia poderão

Cinzento

Descrição: Um gatinho cinza do tamanho de um gatinho ... com caninos.

Crenças & Objetivos: Proteger Grizelda. Ajudá-la a transformar as criaturas não-mágicas em poções. Tenho certeza de que se continuar me teleportando, algum dia eu vou ser capaz de fazê-lo corretamente.

Pontos de Vida: 8

Muque: 2
Derrubar Portas: 2
Escalada: 8
Luta: 6
Erguer Coisas Pesadas: NA
Arremesso: NA

Zip: 6
Esquiva: 9
Condução: NA
Disparar Armas: NA
Salto: 8
Cavalgar: 6
Corrida: 9
Natação: 6

Astúcia: 2
Esconder/Achar Escondido: 7
Identificar Coisas Perigosas: 2
Leitura: NA
Resistir à Lábia: 3
Visão/Audição/Olfato: 8
Armar/Desarmar Armadilha: NA
Seguir/Cobrir Pistas: 2

Caradura: 2
Lábia: NA
Passar/Detectar Coisas de Má Qualidade: NA
Prestidigitação: NA
Esgueirar: 5

Prodígios:
Teleporte: 2

lagartear na água como se estivessem tomando um banho morno; caso contrário, eles sofrerão 1D pontos de dano.

E, os fãs do Mágico de Oz que espirrarem água na bruxa terão uma surpresa: Ela não se derrete, pelo contrário, absorve a água como uma esponja e cresce até ficar com um tamanho gigantesco. Ela ficará com o tamanho aumentado enquanto for divertido, depois secará e voltará ao que passa como normal.

O Grand Finale

Os Espanabruxas precisam se livrar de Grizelda de alguma forma. Eles provavelmente pensarão em todas as formas de fazê-la Cair mas, se eles precisarem de alguma ajuda, a exposição de magia terá um livro antigo com um capítulo que explica como se livrar de uma bruxa. O método reconhecido envolve um sino, um livro e uma vela mas qualquer coisa que se pareça com um sino, uma vela, e um livro pode ser usada em substituição (campainha, gibi, isqueiro, etc.)

A idéia é tocar o sino, acender a vela e ler o livro em voz alta, destruindo desta forma a magia da bruxa — mas nós estamos numa aventura de Toon, por isso é bom estar preparado para tudo. ("Eu estou arrancando as páginas do livro e colando-as no sino, eu uso a vela para acendê-las, seguro o sino de cabeça para baixo como uma tocha e o balanço na direção de Grizelda. Isto funciona?") Quase tudo deveria funcionar.

Se os jogadores conseguirem seguir este procedimento, Grizelda se transformará numa gatinha. Cinzento dará uma olhada na antiga Grizelda e se apaixonará perdidamente por ela e sairá perseguindo-a por todo o Museu e eles se teleportarão para algum outro lugar num grand finale.

Pode ser que os intrépidos "Espanabruxas" tenham adivinhado que os distúrbios havidos no museu são devidos aos objetos expostos. Se eles não se livrarem destes objetos de alguma forma inventiva, faça com que todas as estátuas e pinturas vasculhem o museu, apanhem todos os objetos e fujam para dentro de uma paisagem que existe num dos quadros pendurados na parede para não serem vistas nunca mais. Todos aqueles que quiserem seguir as pinturas e as estátuas terão que falhar num teste de Astúcia para não saberem que não são capazes de fazê-lo. Este poderia ser o início de uma nova aventura, na qual os Espanabruxas percorreriam várias obras primas da pintura universal.

Ramahotep, a múmia, fugirá correndo pela porta da frente. Na saída ela dará de encontro com Pedro Caçamba que está vindo pagar os Espanabruxas. A múmia e o curador cairão, rolarão pelo chão e trocarão de roupa um com o outro. A múmia sairá para a rua tropeçando, chamará um táxi e irá para o Egito. Pedro Caçamba, enrolado nas ataduras da múmia, entrará no Museu, onde as suspeitas que os Espanabruxas tinham de que ele é algum tipo de espírito sobrenatural serão confirmadas. Se atacarem, eles não serão pagos. (Pedro ficará com o dinheiro do pagamento para custear suas despesas de hospital.) Se eles mostrarem um pouco de comedimento, faça com que Pedro os pague.

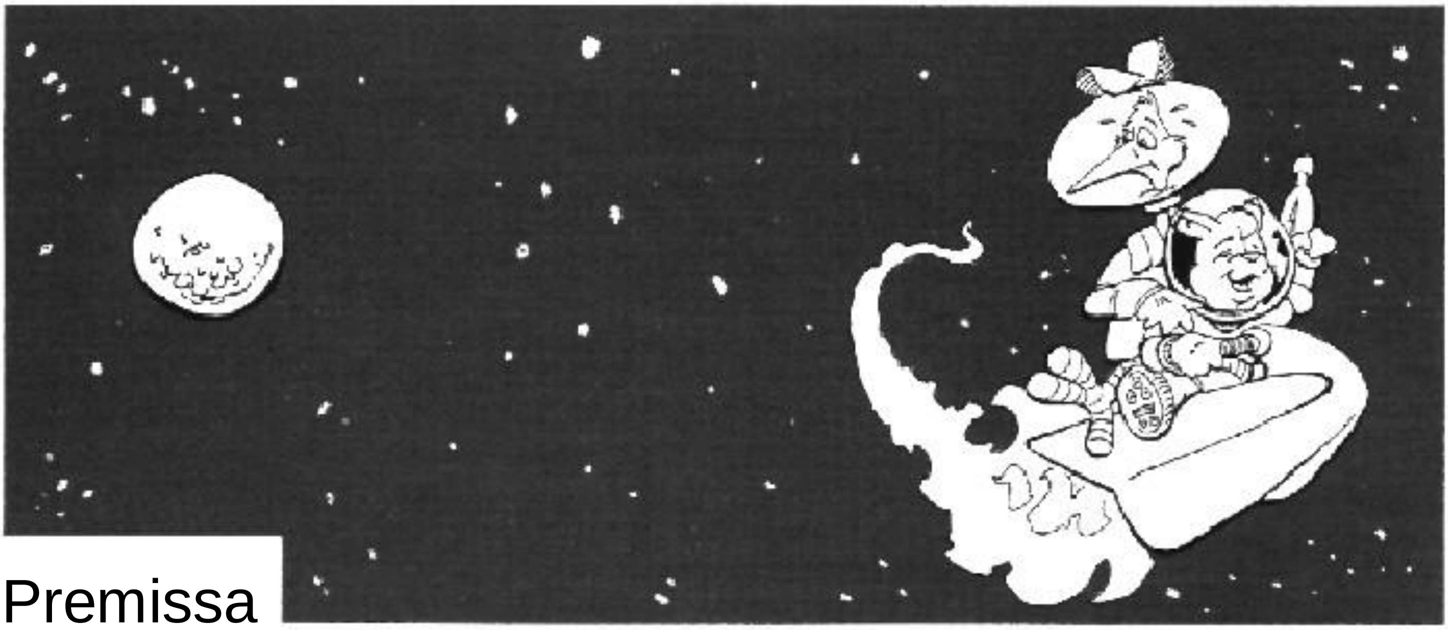
A vassoura se apaixonará por um espanador e eles viverão felizes para sempre.

Pontos de Trama

Todos que conseguirem convencer Pedro a pagar mais de $1.000 para limpar o museu ganharão 1 Ponto de Trama. Todos que atacarem Pedro em algum ponto da história perderão um Ponto de Trama. Aqueles que se livrarem de Grizelda, da vassoura e de Cinzento ganharão 1 Ponto de Trama. Os personagens que fizerem amizade com Ramahotep e o ajudarem a voltar para o Egito ganharão um Ponto de Trama. Cada jogador que ajudar a resolver o mistério do Museu ganhará 1 Ponto de Trama. Como sempre, todos os personagens que desintegrarem a Terra ou a Lua perdem um Ponto de Trama. Por fim, o jogador que fizer um jogo de palavras realmente antipático com a palavra múmia, bruxa ou sarcófago pode ganhar ou perder um Ponto de acordo com a vontade do Diretor.

Série de Desenhos Animados:

Defensores da Galáxia



Premissa

Das profundezas do Espaço Sideral — viajando por milhares de planetas, satélites, cometas e estações orbitais — surgem para combater o mal onde quer que ele apareça: os Defensores da Galáxia (Ta-dãnnn!)

Os agentes heróicos dos Defensores da Galáxia cruzam o espaço na Fusconave Tomate (na verdade um carro pequeno recondicionado) combatendo os vis invasores. Que vis invasores? Os Teleks — o flagelo reptiliário da galáxia. Liderados pelo astuto Torgo, o Terror, os Teleks planejam invadir todos os planetas amantes da paz e da liberdade do universo ... e somente os Defensores da Galáxia são capazes de detê-los.

Crenças & Objetivos

Os Defensores conseguiram seu emprego atual de várias formas diferentes. Alguns se alistaram com o objetivo de transformar a galáxia num lugar mais seguro. Alguns estão nessa jogada pelo dinheiro. Alguns foram convocados. Seja como for, eles entraram e agora estão presos pelo contrato padrão de 5 anos à prova de advogado dos Defensores da Galáxia . Bob, o computador da nave, garantirá que todos os Defensores cumprirão sua missão da melhor maneira possível.

Inimigos Naturais

O inimigo natural de todos os Defensores da Galáxia são os Teleks. Os Teleks são iguanas gigantes com escamas verdes. Eles são trapaceiros e malfazejos, falam sibilando e atingem coisas bonitas e quebráveis com suas caudas só para se divertir. Eles são fanáticos intolerantes que acreditam que os Teleks são superiores a toda a escória alienígena. Todos os Teleks são militares e obedecem as ordens ao pé da letra, sem questionar. Algumas pessoas os chamariam de estúpidos ... mas não na frente deles.

A Fusconave Tomate (Bob)

Descrição: Um fusca verde acinzentado equipado para fazer viagens espaciais com armas, sistema de propulsão hiper-espacial e estabilizador vertical. Bob, o computador da nave, fornece voz e personalidade à fusconave.
Crenças & Objetivos: Procurar conhecimento; prestar uma atenção especial a detalhes triviais que mais ninguém seria capaz de se preocupar. Os Defensores da Galáxia precisam cumprir sua missão.
Pontos de Vida: 10

Muque: 6
Derrubar Portas: 1
Escalada: 1
Luta: 1
Erguer Coisas Pesadas: 1
Arremesso: 1

Zip: 6
Esquiva: 8
Condução: NA
Disparar Armas: 9
Salto: 7
Cavalgar: NA
Corrida: 6
Natação: 6

Astúcia: 6
Esconder/Achar Escondido: 6
Identificar Coisas Perigosas: 6
Leitura: 8
Resistir à Lábia: 7
Visão/Audição/Olfato: 8
Armar/Desarmar Armadilha: 7
Seguir/Cobrir Pistas: 8

Caradura: 1
Lábia: 1
Passar/Detectar Coisas de Má Qualidade: 5
Prestidigitação: NA
Esgueirar: 3

Prodígios:
Saco de Surpresas: 5
Super Zap (Transferência Cósmica, pode ser usado uma vez por episódio): 8

O mais desprezível de todos os Teleks, e o único com algum traço de personalidade é Torgo, o Terror. Torgo é o megalomaníaco típico, obcecado em governar tudo o que ele é capaz de ver. Ele fica zangado quando as outras pessoas não reconhecem de imediato seu direito inerente à superioridade galática. Ele sempre tem um plano mirabolante para conquistar o universo.

Tanto Torgo quanto os Defensores da Galáxia vivem dando cabeçadas com os marcianos verdes (v. pág. 193). Enquanto Torgo deseja dominar toda a galáxia, os marcianos querem apenas desintegrar uma boa parte dela, a começar pela Terra.

Cenário e Equipamento

Ligados por um contrato impossível de ser rompido, os Defensores da Galáxia têm um grande número de obrigações. Entre elas se incluem proteger o universo, ajudar os doentes e feridos, distribuir a literatura informativa do Conselho Galático e servir como embaixadores da boa vontade diante das novas formas de vida da galáxia.

Os Defensores da Galáxia viajam na fusconave Tomate, também conhecida como "Bob." Na verdade, Bob é o computador da nave que é inteligente (mais ou menos) e deve ser tratado como todos os outros personagem de Toon. Bob controla todas as funções da nave e de vez em quando deixa seu zelo atropelar seu bom senso. Diferentemente da maioria dos veículos, Tomate tem pontos de vida e pode ser levado a Cair como qualquer outro personagem. Ele sempre volta a si depois de três minutos.

De fora, Tomate se parece com um sedan verde-acinzentado de quatro lugares. A sala de controle (a única parte da nave que tem janelas) é o banco dianteiro. Mas o resto de Tomate é infinitamente grande, com muitas cabines e corredores que se entrelaçam. Você pode encontrar tudo o que quiser dentro do Tomate — se procurar o suficiente. Todos os personagens que estiverem procurando uma sala ou um objeto específico dentro de Tomate terão de ser bem sucedidos num teste de Seguir Pistas. Caso contrário, ele acabará se perdendo, ou virará na esquina errada e acabará na cabine de descompressão.

Para ajudar os jogadores a conseguirem o equipamento que eles precisarem em sua missão, Tomate está equipado com uma fábrica automática (Saco de Surpresas). No entanto, como ela é operada por Bob, os personagens conseguirão aquilo que Bob pensa que eles precisam, o que pode não ser precisamente igual ao que eles pediram.

Tomate está bem equipado para se defender em situações de perigo. Canos de armas emergem de aberturas ocultas, prontas para fazer Cair instantaneamente qualquer malfeitor. Elas causam 1D pontos de dano à maioria das naves e vaporizam objetos menores.

Tomate também é equipado com um Super Zap que fica no porta-malas. O Super Zap é uma arma de Transferência Cósmica embutida que só pode ser usada uma vez por episódio (normalmente pouco antes do Grand Finale). Ela normalmente tem resultados imprevisíveis (que podem vir a causar o Grand Finale). O Super Zapper é capaz de desintegrar um planeta inteiro, criar uma estrela nova, ou transformar todo mundo em político. Só depende da situação, da boa vontade de Bob, e da preferência do Diretor de Animação.

Tomate tem um passageiro a mais: Raul, o robô que ajuda os Defensores. Raul é capaz de Mudar de Forma (nível 9). Para defender a tripulação, ele é capaz de se transformar num tanque. Para apanhar um pedaço de papel, ele é capaz de se transformar numa mistura de esfregão e vassoura. Raul executa suas tarefas com tanto entusiasmo e determinação que ele deixa Bob enciumado. Quanto mais útil Raul for, mais difícil será conviver com Bob.

Todos os Defensores da Galáxia recebem um uniforme, uma arma de feixes sônicos e um guia dos Defensores da Galáxia. Eles podem ter outros Objetos Pessoais, se o Diretor os aprovar.

Defensores da Galáxia! Piloto da Série:

A Última Risada de Torgo

Roteiro de Kyle Miller, Allen Varney e Warren Spector

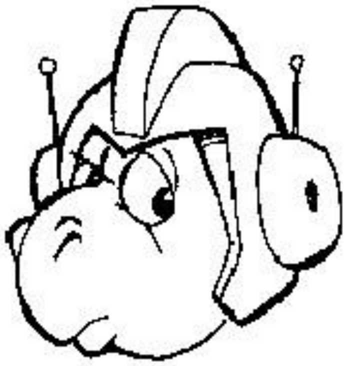
Elenco

O Diretor e até cinco jogadores. Os jogadores são Defensores da Galáxia encarregados de defender os pacíficos habitantes da galáxia contra Torgo, o Terror e seus detestáveis invasores Teleks.

O Diretor de Animação fará o papel da Fusconave Tomate (incluindo Bob, o computador da nave), Raul, o Robô, Torgo, toneladas de Teleks e alienígenas, uma colônia de dentistas, e um dentossauro padrão.

Local

A aventura começa no Espaço Sideral. No entanto, depois que as coisas começarem a esquentar, os Defensores da Galáxia abordarão a antiga nave colonial da Terra chamada Cárie.



Teleks

Descrição: Iguanas grandes e verdes com escamas e olhos esbugalhados. Usam arneses e capacetes pretos e levam consigo pistolas laser (1D pontos de dano). Existem duas espécies de teleks: soldados e pilotos. Os soldados são grandes, fortes e burros. Os pilotos são magros, fracos e quase tão burros quanto os soldados.

Quando você encontrar dois números na lista abaixo, o primeiro se referirá aos soldados e o segundo aos pilotos.

Crenças & Objetivos: Obedecer as ordens de Torgo ao pé da letra. Ser um bom soldado e conseguir promoções. Morrer como mosca.

Pontos de Vida: 12,7

Muque: 6,4
- Derrubar Portas: 7,4
- Escalada: 8,4
- Luta: 8,6
- Erguer Coisas Pesadas: 7,4
- Arremesso: 6,4

Zip: 4,6
- Esquiva: 5,7
- Condução: 6,8
- Disparar Armas: 7,8
- Salto: 4,6
- Cavalgar: 4,6
- Corrida: 6
- Natação: 6

Astúcia: 1,2
- Esconder/Achar Escondido: 2,3
- Identificar Coisas Perigosas: 2
- Leitura: 3,4
- Resistir à Lábia: 4,5
- Visão/Audição/Olfato: 4
- Armar/Desarmar Armadilha: 5,2
- Seguir/Cobrir Pistas: 4

Caradura: 2
- Lábia: 2
- Passar/Detectar Coisas de Má Qualidade: 2
- Prestidigitação: 2
- Esgueirar: 5,4

Circunstâncias

Os Defensores da Galáxia estão participando de uma expedição científica a bordo da Fusconave para encontrar dois grãos de poeira cósmica idênticos. No exato momento em que eles acham seus dois grãos idênticos, eles recebem uma mensagem de rádio subespacial urgente:

"Socorro! Socorro! Estamos sendo atacados! É Tor ... Ahahahahahah!" A voz se transforma numa risada histérica.

Alguns momentos depois, o Quartel General dos Defensores da Galáxia entra em contato para lhes dizer que Torgo, o Terrível, a escória reptiliária do Espaço Sideral atacou um posto avançado com uma nova arma letal — a Arma da Risadinha.

Objetivo da Aventura

Os Defensores da Galáxia estão contratualmente obrigados a ir atrás de Torgo e suas hordes de Teleks. Sua missão: destruir a única Arma da Risadinha existente. Se eles conseguirem se assegurar de que ele não conseguirá nunca mais construir uma outra, melhor.

De uma forma ou de outra, eles têm de por fim ao plano asqueroso de Torgo de governar a galáxia reduzindo a oposição a uma risada histérica.

A Trama

Pode ser que os jogadores peçam a Bob para rastrear a mensagem aflita que eles receberam. Mas Bob carregou seus programas principais para o lado errado da memória esta manhã e por isso não está se sentindo cooperativo. Ele lhes dirá apenas para perguntar aos dois destróiers Telek a bombordo.

É isso mesmo... dois destróiers Teleks acabaram de sair detrás de um outdoor espacial. Você pode dizer aos jogadores que os Teleks foram enviados para manter os jogadores ocupados enquanto Torgo dá prosseguimento a seus planos nefandos. Mas você sabe que eles estão aqui para travar uma grande batalha espacial e colocar seus jogadores no espírito de um desenho animado.

E Tem o Sino!

Os pilotos dos destróiers, Mo e L'ee são meio panacas — mesmo para os Teleks. Eles passam o tempo todo discutindo no rádio:

"Lasers! Dispare os lasers seu cabeça-oca!" (ZAP!) "Não em mim, seu balde de estrume kireliano! Dispare contra eles para que eu possa contornar a nave deles!"

"Veja só quem está me chamando de balde de estrume, seu verme gosmento philoriano? Se você não estivesse o tempo todo no meu caminho eu poderia acertar aqueles malditos CarBlazers."

Os Teleks estão tão ocupados discutindo (e com isso revelando sua "estratégia") que eles quase sempre erram o alvo (nível de habilidade em Disparar Arma igual a 3). Por engano, eles disparam jatos de removedor em vez dos lasers. Eles se distraem com os meteoros, cometas e asteróides que estão passando e têm uma tendência a colidir um com o outro.

Tendo idiotas como estes como adversários, seus jogadores não deverão ter problemas para derrotá-los. Dê a cada jogador uma chance de se mostrar inteligente e fazer Mo e L'ee de bobos.

Cada nave Telek tem 6 Pontos de Vida. Quando os Teleks derem a impressão de estar para perder a batalha, eles virarão as costas e fugirão, transmitindo pelo rádio a mensagem que eles estão se dirigindo para a nave-mãe de Torgo.

Os jogadores deveriam ser brilhantes o suficiente para segui-los. (Até Bob cooperará neste caso.) Se eles não forem, diga-lhes que um dos Teleks esqueceu de desengatar seu raio trator e eles estão sendo arrastados pelos Teleks em fuga.

Se seus jogadores forem menos inteligentes que os oponentes, eles deveriam perder a batalha. Se isto acontecer, os Teleks ativarão seus raios tratores e rebocarão o Tomate para Torgo.

A Cárie

Os Teleks e os Defensores da Galáxia se aproximam de uma nave espacial imensa que lembra vagamente um tubo de pasta de dente enrolado. Em torno da tampa existe uma série de estufas gigantescas em forma de bolha interligadas por túneis. Os Defensores da Galáxia verão vários tipos de vegetação dentro de cada bolha: florestas, selvas e todos os tipos de folhagem.

À medida que se aproximam, os Defensores da Galáxia vêem um timbre pintado na nave: um homem em pé vestindo um guarda-pó branco. Em uma das mãos ele tem um espelho preso a uma haste fina e na outra uma broca de dentista. Debaixo do timbre eles lêem o nome da nave: Cárie.

Bob sabe muita coisa sobre a Cárie. E, se estiver de bom humor, ele contará tudo. Se ele não estiver de bom humor, os jogadores estarão sem sorte. Você decide. Eis a história:

Muitos, muitos, muitos (muitos !) milênios atrás, o povo da Terra abriu caminho para as estrelas em grandes naves colonizadoras. As naves se sustentavam por si próprias e tinham beliches, compartimentos de bagagem, motores, combustível em grande escala e a parte central em forma de tubulação. Havia várias bolhas de plástico circundando o tubo central, cada uma delas com um ecossistema completo em miniatura.

O povo da Terra, sendo humano, cometeu um engano grave: Eles povoaram cada nave com uma profissão diferente. A primeira nave a ser disparada foi a colônia dos contadores — a nave Trituradora de Números. Depois foi a vez da nave dos advogados — a Conduta Ilegal. A terceira foi a nave dos dentistas — a nave Cárie. E assim, muitas outras.

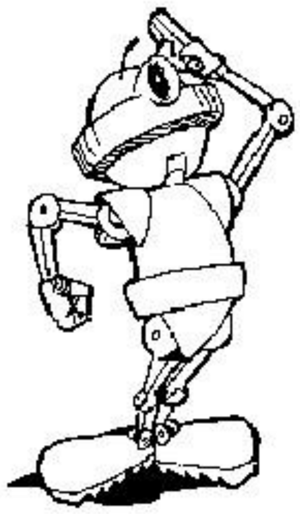
Mas muitas destas naves tiveram um destino trágico. Os contadores ficaram entediados até a morte; os advogados processaram uns aos outros indo todos à falência e acabaram morrendo de fome. Sem uma tripulação qualificada, muitas das outras naves se perderam no Espaço Sideral. A Cárie está perdida há um longo tempo.

Abra Bem e Diga “Aaaaaaaaaahhhhhhhhh!”

O resto da aventura se passa nesta espaçonave, por isso você precisa atrair os jogadores para bordo. Use raios tratores, pedidos de socorro, uma nave Telek que passa zunindo em direção a uma de suas comportas de entrada ou qualquer outra coisa que você queira. Se seus jogadores quiserem abordar a Cárie sem seu incentivo, ótimo — neste caso você pode optar por tornar as coisas um pouco mais difíceis e fazer com que eles se divirtam tentando achar uma forma de entrar.

Se os jogadores não estiverem dispostos a achar um caminho de entrada, instigue sua curiosidade. Olhando para a nave, eles vêem um pequeno sinal — quase legível. Ele está circundado por uma grande quantidade de flechas piscantes e outros sinais criados para despertar a curiosidade.

Eles têm de se aproximar para ler a primeira linha: “Aproxime-se.” Quando eles o fizerem, serão capazes de ler a segunda linha: “Não, não, UM POUCO MAIS PERTO.” Quando obedecerem, eles serão capazes de ler a letra miudinha da última linha que diz: “Aperte os cintos!” Neste momento, uma garra robotizada gigantesca se estende e captura a nave deles.



Raul, o Robô

Descrição: Um robô humanóide de pequena estatura feito de metal brilhante com um único olho vermelho. Raul não é capaz de falar mas ele muda de forma feito um louco (o que ele provavelmente é).

Crenças & Objetivos: Se alguma coisa pode ser feita de uma forma simples, complique-a. Nenhum aparelho é bizarro demais para um determinado fim. Nada é ilegal desde que os documentos certos sejam preenchidos. Qualquer sugestão feita por qualquer Defensor deve ser seguida sem pensar duas vezes. Bob é um babaca.

Pontos de Vida: 5

Muque: 2
- Derrubar Portas: 2
- Escalada: 2
- Luta: 2
- Erguer Coisas Pesadas: 7
- Arremesso: 4

Zip: 3
- Esquiva: 4
- Condução: 3
- Disparar Armas: 3
- Salto: 7
- Cavalgar: 3
- Corrida: 7
- Natação: 3

Astúcia: 6
- Esconder/Achar Escondido: 8
- Identificar Coisas Perigosas: 7
- Leitura: 9
- Resistir à Lábia: 6
- Visão/Audição/Olfato: 7
- Armar/Desarmar Armadilha: 6
- Seguir/Cobrir Pistas: 8

Caradura: 3
- Lábia: NA
- Passar/Detectar Coisas de Má Qualidade: 3
- Prestidigitação: 3
- Esgueirar: 3

Prodígios:
- Mudar de Forma: 9

Se os jogadores ignorarem o sinal, a garra poderá agarrá-los e arrastá-los para dentro da mesma forma. O importante é fazer com que eles entrem na nave; como, não faz a menor diferença.

Quando entrarem na nave, os Defensores da Galáxia chegarão a um pequeno compartimento de descompressão que sai num corredor. Eles ouvem o casquinar assobiante que é a voz de Torgo, nos alto-falantes da nave: "Atenção, Defensores da Galáxia! Meus instrumentos indicam que vocês acabaram de cometer um erro crasso ao vir a bordo de minha nave. Vocês são, é claro, meus prisioneiros. Façam a gentileza de aguardar um pequeno destacamento de soldados que eu mandei para aprisioná-los."

Pode ser que seus jogadores esperem de fato na sala. Se eles o fizerem, os soldados Teleks virão para capturá-los. Mas nenhum Car Blazer digno de seu contrato irrevogável ficará esperando pacificamente que o prendam. No entanto, a porta do compartimento de descompressão acabou de se fechar atrás deles e não há nada que eles possam fazer para abrir uma passagem por ali. Encoraje-os a irem em direção ao corredor — mencione ruídos estranhos, cheiros esquisitos e risadas que vem de lá.

Logo que entrarem no corredor, com ou sem uma escolta Telek, os Defensores da Galáxia serão atropelados por um carro.

Os Dentistas

Os habitantes da nave Cárie, descendentes dos dentistas originários da Terra, não lembram mais sua origem. Na verdade, eles degeneraram. O ruído das brocas de alta rotação deixou-os quase surdos. Trabalhar uns nos dentes dos outros fez com que suas bocas se esticassem — os lábios ocupam metade de seus rostos. E todos eles são completamente loucos (segundo os padrões da Terra .... pelos padrões de Toon, quem sabe?)

Suas vidas são governadas por rituais de limpeza dos dentes. Os Defensores serão convidados a participar destes rituais.

O primeiro ritual envolve o preenchimento de uma grande quantidade de formulários em três vias. Os formulários, depois de preenchidos, são jogados num buraco que existe no chão. Os dentistas acreditam que este procedimento impedirá os "fiscais do imposto de renda" de destruí-los.

Depois a vítima é amarrada a uma cadeira e sua boca é purificada com jatos alternados de antisséptico bucal e ar (1D pontos de dano). Depois vem o enchimento cerimonial da boca com grandes bolas de algodão.

Aí vem o gás hilariante — que causa uma risada histérica e Estupefação instantânea.

Na hora que você chegar ao gás, os Audazes Defensores já estarão cansados do ritual dentário. Mas, se você estiver se sentindo maldoso, crie mais alguns procedimentos. Os dentistas têm centenas de ferramentas à sua disposição e todas elas podem ser uma arma. Você se lembra de sua última visita ao dentista? Não foi tão ruim, foi? Ou será que foi? Como ela poderia ter sido pior? É assim que as coisas funcionam na nave Cárie.

Adivinha Com Quem Eu Encontrei Hoje?

Na verdade, trata-se de um carro-robô, um dos inúmeros que estão buzinando alegremente pelos corredores da Cárie. Eles estão carregados com uma fruta amarela com o formato de uma berinjela.

Bang! A fruta cai sobre todos e se arrebenta, liberando um gás amarelado que provoca um ataque de riso em todo mundo. (Nenhum dano, mas todos os personagens ficam Estupefatos.) A fruta está cheia de gás hilariante — v. pág. 139.

Segredo: A fruta, chamada "Mirra", é produzida pelos dentistas que vivem a bordo da nave. Eles usavam seu gás como anestésico — até Torgo tomar a nave. Como os Defensores da Galáxia estão prestes a descobrir, Torgo tem outras utilidades para o gás.

Quando se recobrarem depois de uma ação, os Defensores da Galáxia poderão falar ou lutar com o carro. Seus atributos e perícias são iguais aos dos robôs de limpeza descritos na aventura A Casa Ideal (página 78). Ele é muito jovial; se for questionado sobre a fruta ele dirá "Ah, sim, Torgo usa a mirra em sua Arma da Risadinha, ela não é macia?"

O carro será capaz de dar qualquer informação que possa ajudar os Defensores da Galáxia a dar prosseguimento à sua missão. Ele oferecerá uma carona quando partir para pegar mais uma carga de mirra. (Se Cair, ele se recomporá alegremente diante dos olhos dos personagens.)

Os Defensores da Galáxia deveriam aceitar a oferta, ou seguir o robô. Se encontrarem guardas pelo caminho, os heróis terão de fazê-los Cair. Nenhum problema.

Pode ser que os Defensores da Galáxia não queiram ir com o carro-robô, ou tentem assumir o controle com um teste de Condução e ir para um outro lugar qualquer. Deixe-os errar pelos corredores da Cárie. Eles encontrarão consultórios dentários vazios, dormitórios vazios, depósitos imensos repletos de tubos cheios de substâncias pastosas brancas muito saborosas. Independente do que estiverem procurando, eles acabarão indo ao local para onde estão se dirigindo os carros-robô. Veja a seguir como fazê-lo:

Atravessando a Floresta Mais Densa Com Uma Arma e Colutório

Enquanto estiverem passando o tempo nos corredores da Cárie, os Defensores da Galáxia verão um homem vestindo um guarda-pó branco — muito parecido com o homem pintado no casco da nave. Ele parece ser meio louco. (Use o Dr. Parafuzuszoltusz descrito na aventura Caninos Brandos, ou crie seu próprio dentista.)

Quando os personagens passam (ou se decidem a parar), o dentista dá um salto e grita “PACIENTES!!!!!!!!” com toda a força de seus pulmões. Não é necessário nenhum teste de Salto ou Luta; o dentista louco e um dos Defensores da Galáxia (escolhido pelo Diretor) sairão voando por uma passagem oportuna.

A passagem leva a uma das bolhas em torno da tampa do tubo da Cárie. Esta bolha contém uma floresta com grandes árvores alienígenas, vegetação rasteira muito fechada e trepadeiras penduradas em todos os galhos.

Até onde os Defensores da Galáxia são capazes de ver, as árvores são todas idênticas. Os galhos de todas as árvores estão carregados com milhares de frutas idênticas. Elas se parecem muito com as mirras — com exceção de seu conteúdo, isto é. Algumas delas são realmente mirras, mas as outras estão cheias com outros tipos de gás, que têm efeitos diferentes.

De vez em quando — toda vez que o ritmo da aventura diminuir — uma fruta escolhida aleatoriamente cairá, provocando o efeito determinado pela Tabela de Efeitos Aleatórios do Gás das Frutas.

Qualquer um pode tentar fazer um teste de Visão/Audição/Olfato para ver se é capaz de distinguir a mirra das outras frutas aparentemente idênticas. Um sucesso significa que o personagem notou que as mirras têm pequenas rugas que fazem com que elas se pareçam com o rosto do símbolo Sorria.

Depois que um dos Defensores da Galáxia identificar a mirra, todos eles serão capazes de distingui-la toda vez que a virem. Deixe-os apanhar quantas frutas eles quiserem para usar mais tarde na aventura.

A Sombra de Seu Sorriso

Existe uma grande quantidade de dentistas nesta selva — dentistas primitivos e selvagens que estão desesperados por um paciente. O primeiro dentista é apenas um dentre os vários praticantes de odontologia, higienistas e técnicos que caem sobre os Defensores da Galáxia. “Esse paciente é meu!”, “Não meu. Sai de perto, todos eles têm consulta marcada comigo!”

Os Defensores da Galáxia terão de Lutar, passar a perna, correr mais ou se livrar dos dentistas de alguma forma a fim de não serem arrastados para cadeiras de dentista velhas e gastas onde Diretores de Animação perversos poderão atormentá-los com fio dental, antissépticos bucais e gás hilariante.

Mas, se você for um Diretor complacente, os dentistas pularão essa parte e implorarão para os Defensores da Galáxia resgatarem-nos — pois, como os personagens perceberão de repente, todos os dentistas são prisioneiros. É fácil de ver as braçadeiras que eles têm no pulso.

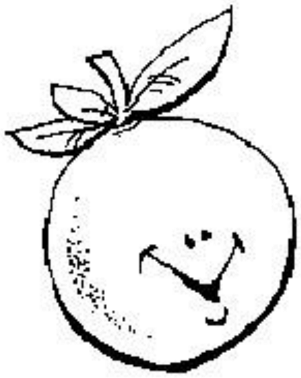
Independente de como você vai conduzir os dentistas, deixe ficar bem claro para seus jogadores que: os dentistas costumavam plantar as mirras e fabricar gás hilariante para nocautear seus pacientes. Torgo descobriu os dentistas e os escravizou e agora os obriga a colher a mirra para seus próprios fins.

Mas não gaste muito tempo com explicações. Os Defensores da Galáxia mal terão tempo de digerir esta informação quando se ouvirá um barulho ensurdecedor de colisão na floresta. Os dentistas fogem em pânico. Os dentistas que tiverem Caído durante a Luta se recuperarão antes da hora, ouvirão o barulho e correrão feito loucos. As árvores e as cadeiras de dentista criarão pernas para fugir. O que será que está se aproximando?

Tabela de Efeitos Aleatórios do Gás das Frutas

Cada efeito dura uma ação, ou enquanto estiver divertido. Jogue um dado:

1 Risada (gás hilariante) — veja abaixo
2 O personagem se apaixona pelo inimigo mais próximo
3 Afabilidade com todo mundo, necessidade de fazer boas ações
4 Fome incrível
5 Vontade muito forte de possuir tudo que está à vista
6 Fúria, necessidade de destruir
7 Convicção ardente de que é quarta-feira.



Gás Hilariante

Normalmente encontrado nos consultórios dentários, este gás fará os personagens, animais, plantas, caixas de correio e quase tudo mais cair numa gargalhada histérica. As vítimas ficam Estupefatas. Os personagens podem se proteger contra o gás hilariante usando máscaras de gás, pensando em coisas tristes ou ouvindo música triste, descascando cebola para ela fazê-los chorar ou qualquer outra coisa que eles forem capazes de convencer o Diretor que funcionará. O Diretor deve avaliar a efetividade destas táticas. O efeito do gás hilariante normalmente dura uma ação.

Uma Dentada Realmente Terrível

Você já viu estes dentes de corda que ficam matracando que existem à venda nas lojas de mágica? Eles parecem dentaduras, mas a gente dá corda neles e os coloca sobre a mesa e eles começam a saltar estalejando como se estivessem tiritando de frio.

Séculos atrás, um dentista inventivo que vivia na Cárie, construiu um destes para divertir seus pacientes. Na primeira vez que o dentista deu corda nos dentes, eles o comeram — pois, num momento de entusiasmo, ele os construíra com 3 metros de altura.

Os dentes fugiram matraqueando para a floresta. Os supersticiosos descendentes daqueles primeiros dentistas chamam-no de “dentossauro” e ele é temido por todos que vivem na nave Cárie.

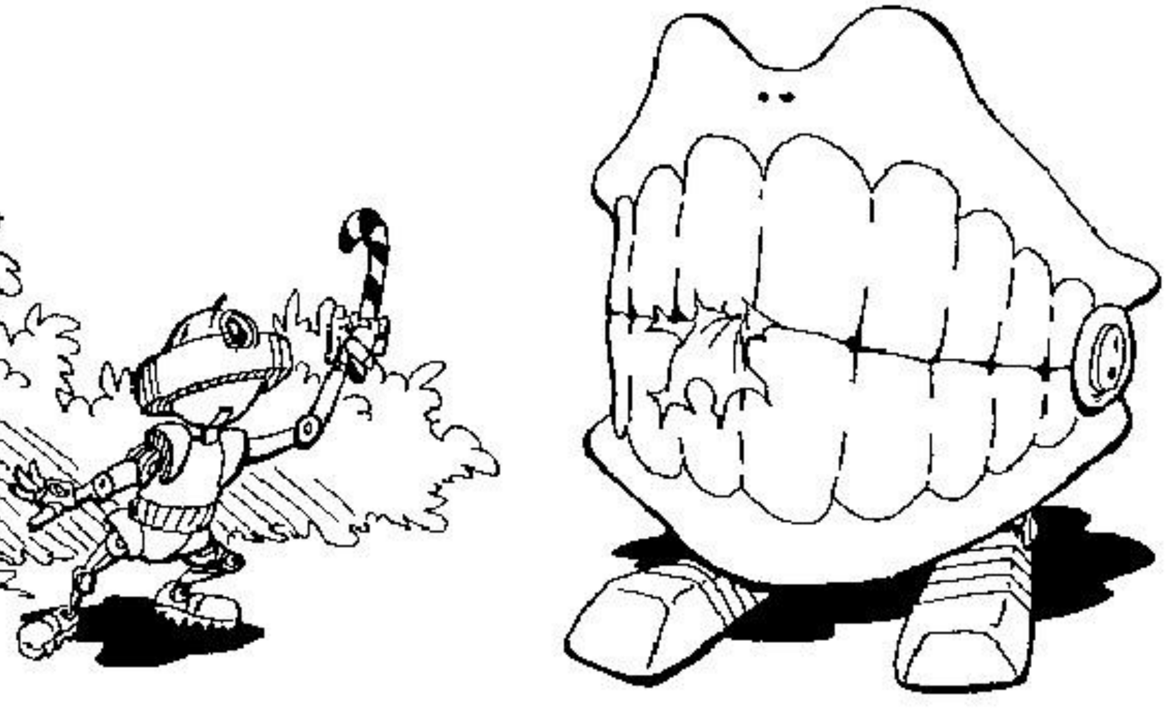
O dentossauro é enorme, branco como pérola, não tem cáries e matraqueia feito louco. Ele tem 20 Pontos de Vida. Seu nível de habilidade nas perícias de Muque e Zip é igual a 8 e o valor dos atributos é 5. Ele não tem Prodígios nem Caradura. Seu objetivo principal é assustar os personagens e comê-los, nesta ordem.

Agora os dentes estão abrindo caminho em direção aos Defensores da Galáxia. Tente usar um conjunto destes dentes como um exemplo visual; coloque-o perto de algumas miniaturas para mostrar a seus jogadores qual o tamanho do dentossauro quando comparado com seus personagens.

Pode ser também que os Defensores da Galáxia fiquem Estupefatos. Deixe cada personagem fazer um teste de Astúcia; aqueles que falharem ficarão Estupefatos durante uma ação mas aqueles que forem bem sucedidos poderão agir imediatamente.

Será que nossos heróis serão capazes de lidar com este monstro dental? Os jogadores tentarão um monte de coisas; aqui estão algumas sugestões para deixá-lo preparado. O dentossauro tem medo de ter cáries e foge de brocas e martelos. Ele simplesmente ignora o gás hilariante. Um antisséptico bucal de sabor ruim deixa-o Estupefato por uma ação enquanto que pasta e escova de dentes podem atraí-lo. Mas ele odeia dentistas e os atacará.

Alguns dos dentes são especiais. O dente do siso, bem no fundo, pode ser convencido a cooperar ou obedecer com um pouco de Lábia. Pode ser que existam outros dentes especiais — caninos, molares — com as habilidades que o Diretor de Animação desejar.



O problema é que os personagens só conseguem chegar até um determinado dente sendo bem sucedidos num teste de Esquiva para passar rapidamente por entre os dentes barulhentos sem ser mordido. Uma falha significa que o personagem sofreu 1D pontos de dano, foi "engolido" — e agora está preso dentro da dentadura.

Jogue um dado toda vez que um personagem for engolido. Se o resultado estiver entre 1 e 3, o personagem estará preso. Caso contrário, o personagem terá um gosto ruim e o dentossauro o cuspirá para fora.

Ser engolido pode não ser ruim, já que se isto acontecer o Defensor acabará próximo do mecanismo de mola do dentossauro. Um sucesso num teste de Armar/ Desarmar Armadilha poderia desarmar a mola mestra deixando o monstro indefeso. Um sucesso num teste de Condução permite que o personagem assuma o controle dos dentes, levando-os para onde ele quiser.

Mas, tome cuidado, pois uma falha no teste significa que você estará preso dentro do dentossauro. Além disso, a falha significa que os dentes ficam loucos e ficam completamente fora de controle deixando o personagem que está dentro deles Estupefato e passando a perseguir todo mundo que está do lado de fora na próxima cena.

Se engolir todos os personagens, o dentossauro os levará até a próxima cena e depois os cuspirá para fora. Se o dentossauro Cair ou a ação começar a se arrastar os dentes fugirão para a selva. Induza os Defensores da Galáxia a segui-los — até a próxima cena.

Vida de Aventureiro Não é Sopa

Não importa se através dos dentes, dos dentistas, ruídos bizarros na selva ou simplesmente por meio de um decreto do Diretor, os Defensores da Galáxia acabarão chegando às margens de uma clareira. Este é o lugar onde ficam as instalações que processam as mirras para Torgo e as barracas dos Teleks — e por acaso o cenário do Grand Finale desta aventura.

Escondidos no meio da vegetação rasteira, os personagens podem ver tudo que se passa sem serem detectados. A fábrica tem milhares de tipos de máquinas: espremedores de fruta, medidores, reostatos e ressonadores, luzes e ponteiros. Pense na Fábrica de Robôs (página 173). Esteiras rolantes transportam alguidares imensos esparrinhando suco de mirra dos espremedores para um grande tonel próximo às barracas dos Teleks.

O ar está carregado de gás hilariante — não o bastante para deixar os personagens Estupefatos mas suficiente para deixar todo mundo risonho.

Os Defensores da Galáxia chegam à clareira e vêem isto exatamente na hora do almoço dos Teleks. Os alienígenas estão sentados diante de longas mesas, usando máscaras para protegê-los dos efeitos da fruta. Os cozinheiros empurram um grande tonel cheio da horrível sopa Telekiana com um olhar de desaprovação — um tonel que, curiosamente, é muito parecido com o tonel de mirra. Uhummmmm!

Pode ser que você queira relembrar os personagens que e o objetivo deles é derrotar os Teleks. Mas não é preciso jogar na cara deles a idéia de trocar os tonéis. É muito provável que eles mesmos pensem nisso — e em pouco tempo os Teleks estarão jantando suco de mirra, depois dando gargalhadas histéricas e Caindo de exaustão.

Mas, mesmo que os jogadores não tentem esta estratégia, existem muitas outras formas de subjugar os Teleks. Eles são burros. Atiçar o dentossauro ou os dentistas contra os Teleks produziria uma grande luta na qual os Teleks acabarão derrotados. Usar a Lábia para convencê-los a marchar em direção à boca do dentossauro também é uma boa opção, do mesmo modo que arrancar as máscaras de gás que eles estão usando e deixá-los alegres a ponto de esquecerem o que estão fazendo ou se Esgueirar por baixo da mesa e amarrar o cordão de sapato de todo mundo para que eles não possam andar.

De qualquer modo, os Teleks não são o maior problema neste caso. Torgo, o

Torgo, o Terror

Descrição: Um iguana, grande e verde, com um capacete espacial. Torgo usa uma capa preta longa e normalmente está armado. Diferentemente dos outros teleks, Torgo é extremamente inteligente, sofisticado, astuto, trapaceiro, altivo, distante, fútil e insolente. Ele nunca desiste e nunca perde a paciência. Um pelotão de Defensores da Galáxia apontando um canhão hiper-protônico contra ele seria apenas um pequeno inconveniente.
Crenças & Objetivos: Dominar o universo.
Pontos de Vida: 10

Muque: 3
Derrubar Portas: 3
Escalada: 5
Luta: 3
Erguer Coisas Pesadas: 5
Arremesso: 4

Zip: 5
Esquiva: 7
Condução: 5
Disparar Armas: 7
Salto: 5
Cavalgar: 6
Corrida: 8
Natação: 5

Astúcia: 5
Esconder/Achar Escondido: 6
Identificar Coisas Perigosas: 6
Leitura: 7
Resistir à Lábia: 9
Visão/Audição/Olfato: 5
Armar/Desarmar Armadilha: 5
Seguir/Cobrir Pistas: 7

Caradura: 4
Lábia: 8
Passar/Detectar Coisas de Má Qualidade: 4
Prestidigitação: 7
Esgueirar: 7

terror está presente, escondido atrás de uma máscara de gás (e naturalmente imune ao gás hilariante devido ao contato constante com ele). Num momento dramático qualquer à sua escolha, ele se revela: "Defensssoresssss, vocêsssss pensssssssam que podem me derrotar mas esssssstão muito enganadossssssssssss!" Numa de suas patas cheias de escamas ele tem uma .... Arma da Risadinha.

Face a Face com Torgo

Dê aos Defensores da Galáxia uma ação para lutar contra ou derrotar Torgo. Não deixe Torgo ser capturado agora a menos que as idéias deles sejam estonteantemente inteligentes e divertidas. Ele ainda tem um discurso a fazer. Se as ações dos jogadores forem comuns, Torgo disparará a Arma da Risadinha e atingirá automaticamente os Defensores da Galáxia que passarão a gargalhar sem parar enquanto Torgo recita seu plano genial.

Se tudo indicar que Torgo será capturado antes de fazer o discurso, você poderá transmiti-lo pelos alto-falantes como se ele tivesse sido previamente gravado. Ou você pode fazer com que Torgo seja na verdade uma projeção holográfica e os Defensores da Galáxia que o atacarem passarão voando através dele e cairão no tonel de sopa.

Independente da estratégia que os jogadores usarem contra Torgo, deixe que ele faça seu discurso final. "Tenho que me ausentar por unssssss tempossssss......." (Ou se os Car Brazers tiverem-no capturado, "Vocêssssssss pensssssssam que me venssssssssseram.") "Masssssssss eu sssairei vencedor. No lugar da Cárie haverá dentro de poucosssss insssstantessssssss uma enorme cavidade! Ouçam!"

Neste instante, todos os alto-falantes da nave estalarão, tartamudearão e uma voz eletrônica retumbante se ouvirá: "Sequência de auto-destruição iniciada. Esta nave se auto-destruirá em trinta segundos. 29 ... 28 ... 27 - "

Neste momento, se você tiver como, Torgo deverá escapar. Onde quer que ele esteja, haverá uma saída de emergência perto. A pequena espaçonave o levará para o Espaço Sideral, longe da destruição iminente da nave Cárie.

Você pode dar aos jogadores uma chance de impedir Torgo de fugir. Isto os forçará a optar entre capturá-lo e interromper a seqüência de auto-destruição da nave — a menos que eles se dividam, ou encontrem alguma forma inteligente de fazer as duas coisas simultaneamente. (Se você achar que não será capaz de controlar os jogadores se eles se dividirem, diga-lhes para fazerem a escolha como um grupo. Não existe nenhum motivo para se colocar mais tensão sobre um Diretor que já se encontra sob grande pressão.)

O fato de Torgo escapar antes que os personagens possam impedi-lo aumenta o ritmo da aventura. Isto deixa os jogadores livres para se preocuparem com o resgate da nave. Porque eles são os Defensores da Galáxia e têm de fazer uma tentativa heróica de salvar a nave — isto está escrito no contrato deles.

O Grand Finale

Pode ser que os jogadores tenham assistido filmes ou lido livros onde os personagens tentam impedir um processo de auto-destruição. Deixe-os tentar as mesmas coisas, se eles quiserem: fazer testes de Armar/Desarmar Armadilhas para ver se conseguem desativar o mecanismo de destruição (onde ele está? Quem se importa, deixe-os tentar); evacuar todos os dentistas; ou simplesmente sair correndo em direção à nave Tomate — mas Bob não permitirá que eles deixem de cumprir seu dever!

Você pode permitir que qualquer ação plausível funcione. Mas este é um jogo de Toon e as coisas implausíveis também funcionam. Eles poderiam usar a Lábia para interromper a contagem regressiva da nave e convencer o mecanismo a recomeçá-la de um número maior. ("4 ... 3 ... Onde é que eu estava mesmo?", "Oito zilhões!", "Ah, sim obrigado.... Oito zilhões .... 799.999.999.999.999.999.999.999 ....")

Eles poderiam voltar para a nave Tomate e tentar disparar o Super Zap, a super-arma imprevisível que só pode ser usada uma vez por episódio. O Super Zap transformará o mecanismo de auto-destruição num motor de popa que impelirá a nave Cárie em direção ao QG dos Defensores da Galáxia na Terra. Ela ficará precariamente empoleirada na ponta em forma de agulha do arranha-céu onde fica o QG e os Defensores da Galáxia terão um bocado de explicações a dar.

Existem muitas outras formas de desativar o mecanismo de auto-destruição. Seus jogadores se lembrarão de um deles. Eu garanto.

Mas é possível que e nave acabe explodindo. Este será o Grand Finale — alguma coisa tinha de explodir, certo?

Não deveria ser muito difícil encontrar o “detonador”: Talvez a pressão de todo o gás hilariante liberado pelos Teleks cause a explosão. Ou Bob tente matar uma mosca com o Super Zap e erre feio atingindo o tanque de combustível da nave Cárie. Ou alguém consegue um resultado realmente ruim num teste de Armar/ Desarmar Armadilha. Não importa; haverá um grande estrondo.

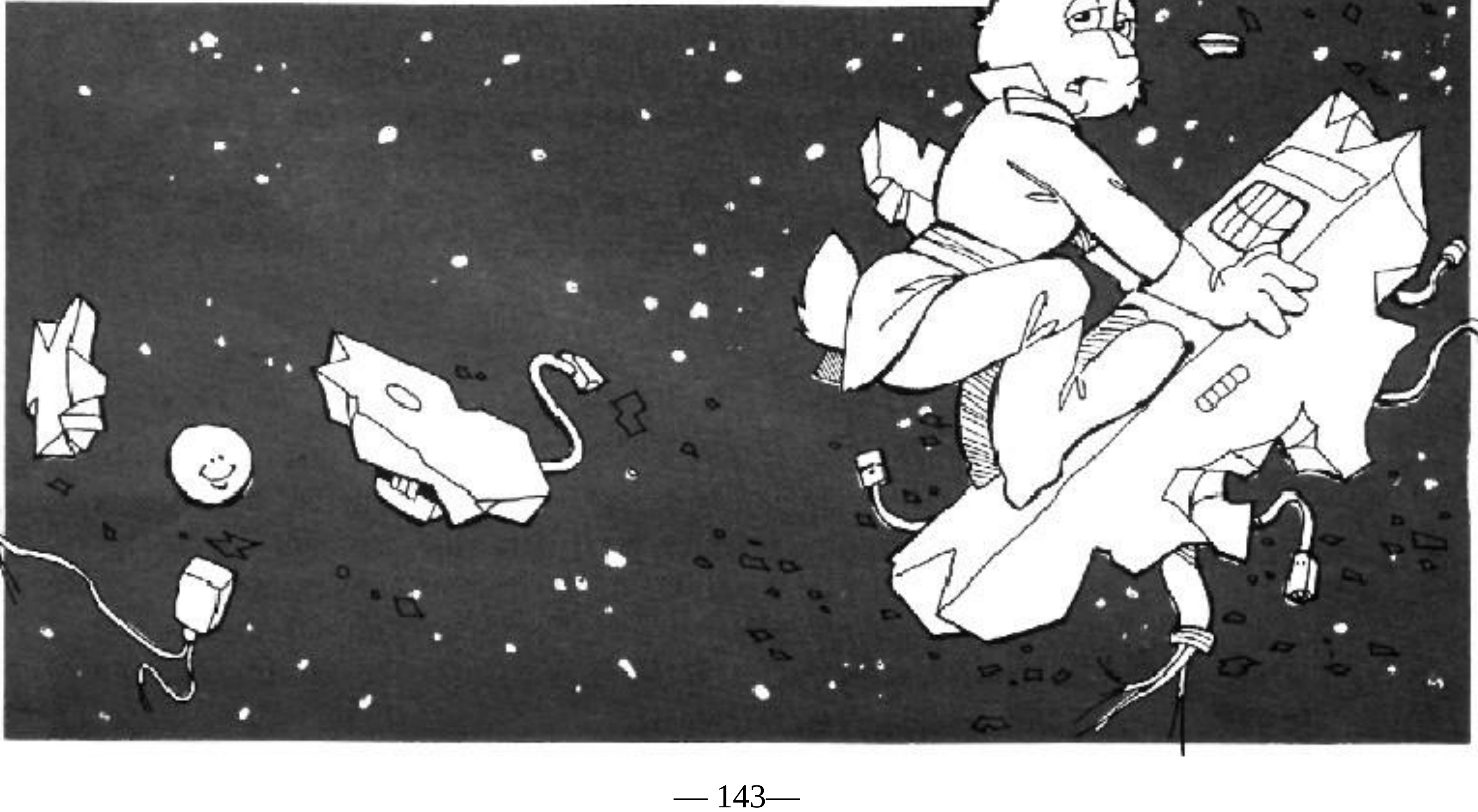
A explosão mandará a nave Cárie pelos ares num cataclismo de pasta dental, antisséptico bucal e gás hilariante. Mas este é o maior triunfo dos Defensores da Galáxia. A explosão cria um novo sistema solar — o combustível da nave Cárie queima como um sol e cada uma das bolhas-estufa entra em órbita em torno do novo sol como planetas.

E o que é mais importante, a liberação do gás hilariante destrói a munição da Arma da Risadinha de Torgo. E isto transforma o universo num lugar mais engraçado. O que poderia ser melhor num jogo de Toon?

Pontos de Trama

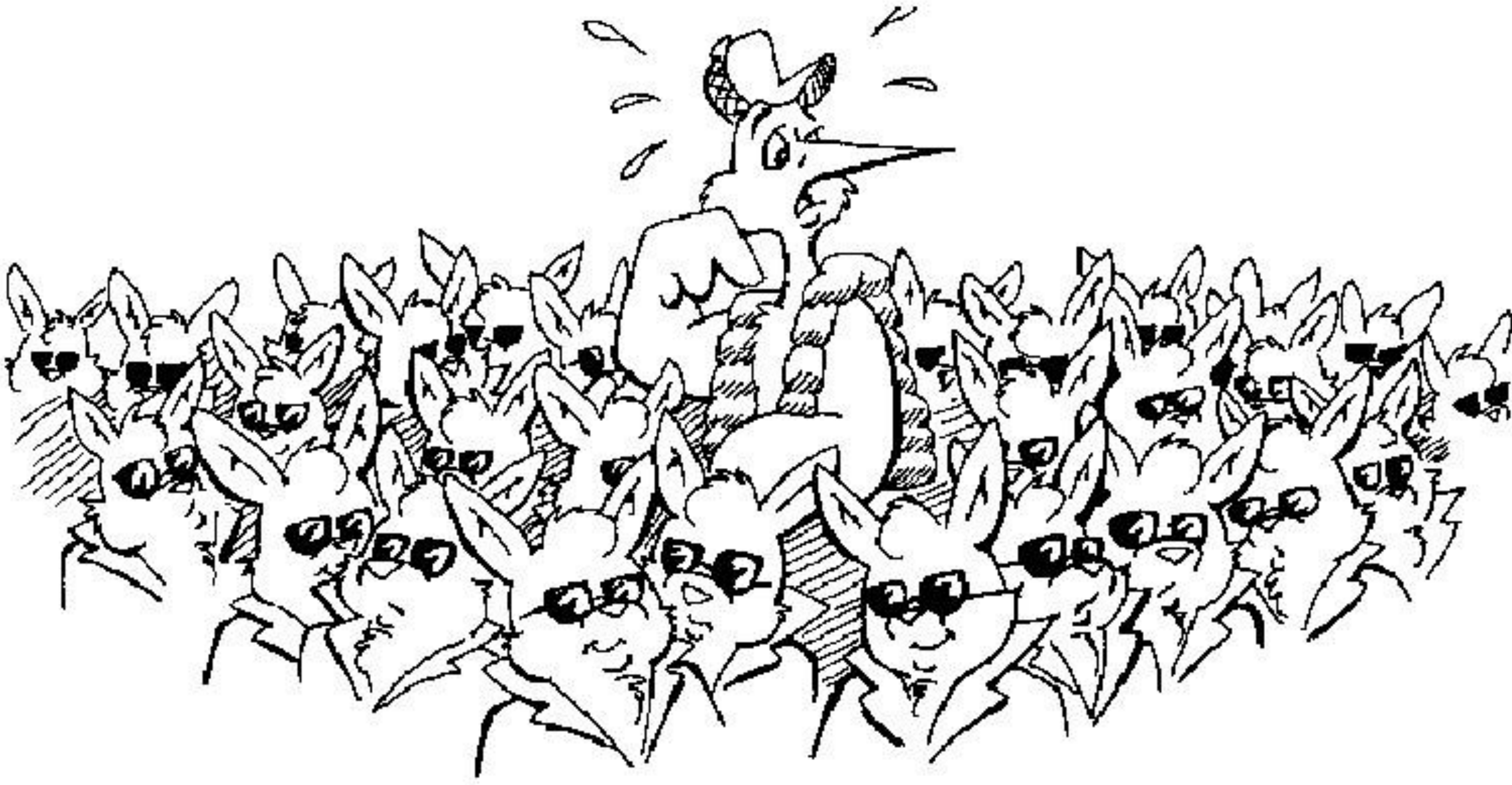
Além dos pontos que são normalmente distribuídos pela criatividade e falas engraçadas, dê um Ponto de Trama ao primeiro jogador que derrotar o dentossauro e outro para quem descobrir uma forma engraçada de desativar o sistema de auto-destruição da nave. Distribua pontos também para os jogadores que apresentarem formas inteligentes de derrotar os Teleks.

Qualquer pessoa que fizer Torgo, o Terror, Cair ganha um Ponto de Trama — sem falar no imorredouro escárnio de Torgo.



Série de Desenhos Animados:

Espiões



Premissa

Os personagens são agentes do governo que trabalham para a CEPERTI (Central de Perseguição a Terroristas Inimigos). Seu trabalho é frustrar planos malignos para roubar coisas valiosas ou destruir o mundo livre. Em cada episódio, o Chefe alerta os agentes sobre o perigo existente por meio de rádios especiais — rádios que têm um defeito de funcionamento no controle de volume de modo que os agentes que os usam são clangorados com mensagens de alerta de muitos decibéis. Depois de recuperar a audição, os heróis estão prontos para a ação, emoção e a oportunidade de fazer picadinho de tudo que houver em redor.

Crenças & Objetivos

Além de suas Crenças & Objetivos pessoais, os agentes da CEPERTI valorizam o patriotismo e a lealdade sem questionamento, a coragem temerária e a dinamite. Seja para destruir um plano de conquista estrangeiro ou recuperar a posse de uma imagem de vidro de uma borboleta que foi roubada, nossos heróis acreditam que qualquer problema pode ser resolvido com a utilização de uma carga adequada de explosivos.

A abordagem ideal para uma Série de Espionagem: a apresentação de situações completamente absurdas e desastres imensos com a cara mais deslavada e montes de explosões no clímax de cada aventura. Tudo muito parecido com a forma do governo trabalhar.

Inimigos Naturais

Espiões e ladrões, é claro! O chefe dos ladrões que estarão se defrontando com seus agentes é o diabólico Bork, comandante da BLUSH, uma organização super-secreta dedicada à dominação do mundo. Bork utiliza uma tropa de robôs com uma capacidade incrível de Mudar de Forma para roubar numerosos equipamentos estrangeiros que ele espera usar para dominar o mundo.

Bork é um chefe criminoso dentro dos padrões (v. a coluna lateral). Os atributos de seus robôs são iguais a 5 e o nível de habilidade em todas as perícias igual a 9. Eles têm o Prodígio Mudar de Forma igual a 11 mais um monte de Pontos de Vida.

Claro que existirão outros inimigos; às vezes Bork tira a semana de folga. Basta ler os jornais. Qualquer coisa que estiver nas manchetes dos jornais poderá muito provavelmente ser transformada numa ameaça cartunística, se já não o for.

Cenário e Equipamento

Dinamite, montes de dinamite. Mais: pavios, detonadores e fósforos. Armas. As armas sempre são ótimas. Os transmissores-receptores de rádio portáteis podem ser úteis para os agentes secretos e não se esqueçam das câmeras de infravermelho. Estes aparelhos incríveis permitem que se tire fotos na escuridão total — mas somente na escuridão total.

Portanto, todo bom agente equipa sua câmera com Lâmpadas de Flash Negativas que sugam toda a luz do ambiente e o mergulham numa escuridão instantânea que dura uma ação. No escuro, ninguém consegue detectar as tentativas de Prestidigitação e os tiroteios são completamente aleatórios: todos os outros personagens devem jogar um dado — o que tirar o menor resultado terá sido atingido.

É claro que todos estes objetos pessoais esquisitos e os rádios contam como objetos pessoais "normais" para agentes secretos.

Cada agente secreto deve ter uma identidade "secreta": marchand, encanador, recluso em um hospital psiquiátrico, chefe de seção de uma fábrica, cirurgião, malabarista de circo, técnico de robô, astronauta. Uma boa piada recorrente é fazer os agentes interromperem o que quer que eles estejam fazendo — apendicectomias, missões espaciais, chamados de emergência — para embarcar na missão.

Todas as missões começam com uma gravação encontrada em algum lugar esquisito, reproduzida de uma forma estranha. A fita pode se misturar no meio das fitas de um gravador, entre as rodas de uma bicicleta ou entre dois cataventos. Quanto mais chocante for a composição, melhor — esta é a piada de abertura de um episódio e deveria ser suficiente para deixar os jogadores num clima de desenho animado.

O cenário de um episódio de espionagem pode ser o mundo todo, a Cidade ou o Polo Norte, Qualqueròpolis ou desertos exóticos. Versões cartunísitcas das Mil e Uma Noites, do Velho Oeste (pág. 184), estações orbitais ou cenários completamente tirados de sua imaginação, são todos boas possibilidades. Afinal de contas, existem espiões e bandidos em toda parte — e apenas quatro jogadores são capazes de detê-los.

Bork

(Gênio do Crime)

Descrição: Um ser humano baixo e meio corcunda com um ar sinistro que dá gargalhadas, esfrega as mãos e sorri diabolicamente. Cria brinquedos maldosos (do tipo que os pais reclamam) para dar trabalho aos adversários. Bork é covarde, cruel e ardiloso. Nada é indigno dele.

Crenças & Objetivos: Ha..Hahahahah! Um dia eu vou dominar o mundo. Quando isso acontecer não vai mais existir natal ... nem festas de aniversário ... e ninguém mais vai poder sorrir sem permissão. Eu odeio os benfeitores que atravessam meu caminho.

Pontos de Vida: 11

Muque: 2
Derrubar Portas: 2
Escalada: 2
Luta: 6
Erguer Coisas Pesadas: 2
Arremesso: 2

Zip: 4
Esquiva: 7
Condução: 6
Disparar Armas: 8
Salto: 4
Cavalgar: 4
Corrida: 7
Natação: 4

Astúcia: 6
Esconder/Achar Escondido: 9
Identificar Coisas Perigosas: 9
Leitura: 9
Resistir à Lábia: 9
Visão/Audição/Olfato: 9
Armar/Desarmar Armadilha: 9
Seguir/Cobrir Pistas: 9

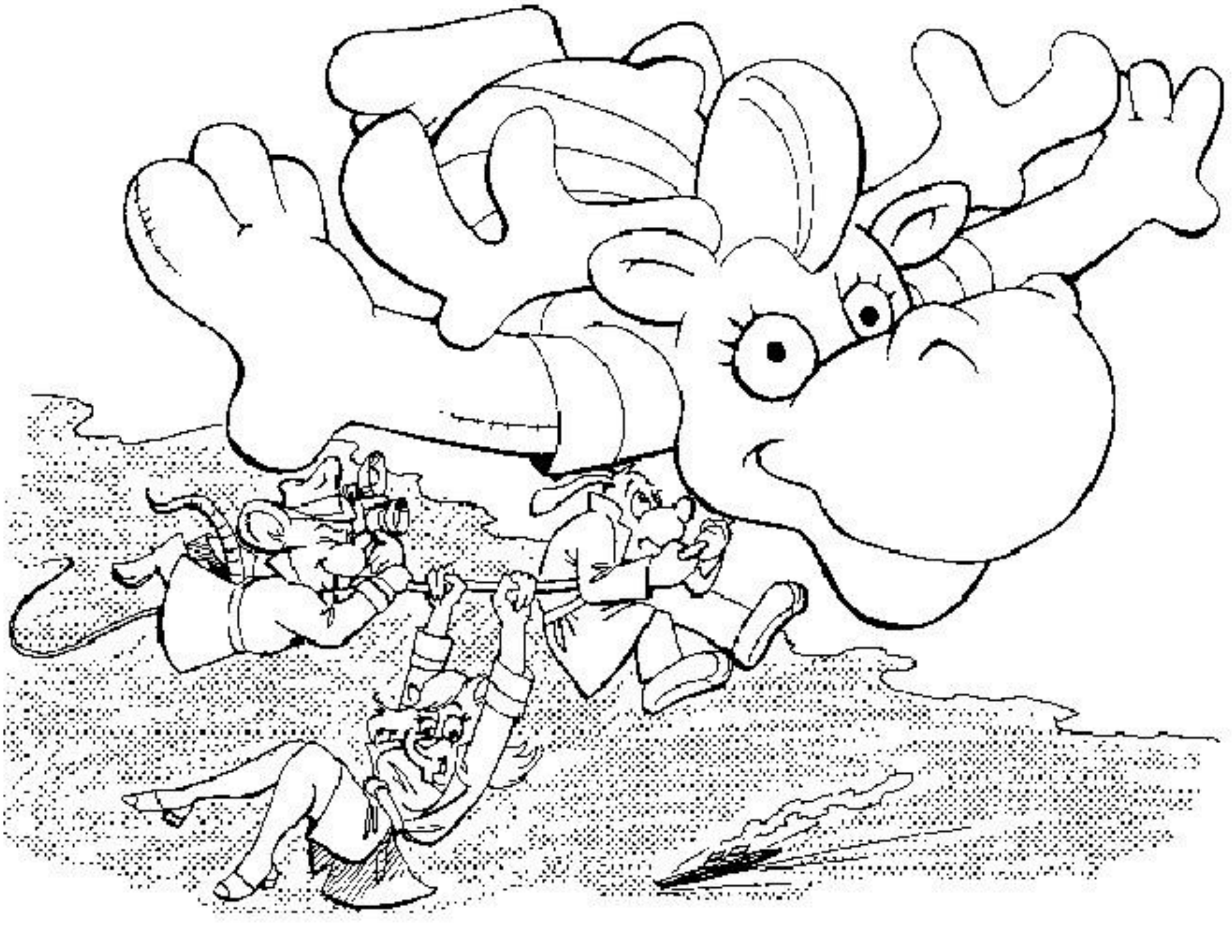
Caradura: 6
Lábia: 9
Passar/Detectar Coisas de Má Qualidade: 6
Prestidigitação: 8
Esgueirar: 7

Prodígios:
Mudança Rápida/Disfarce: 9

Espiões: Piloto da Série:

Confusão Robotizada

Roteiro de Allen Varney e Warren Spector



Elenco

O Diretor e até cinco jogadores. Os jogadores podem representar o tipo de personagem que eles quiserem. O Diretor será uma mensagem gravada; uma velhinha e seu poodle; um desfile militar completo, com carros alegóricos, balões e uma banda; Bork, um fabricante de brinquedo maligno e chefe da BLUSH; os brinquedos diabólicos de Bork (inclusive os robôs capazes de Mudar de Forma, molas, argolas e um Bolha Pegajosa) e o Papai Noel.

Local

A aventura começa numa pizzaria na Cidade. Depois de uma perseguição pelas ruas, a cena muda para um balão gigante e depois para o Polo Norte.

Circunstâncias

Os personagens são agentes da CEPERTI. Sua missão é impedir que Bork fuja da Cidade levando consigo uma tecnologia valiosa que ele roubou. A perseguição aos robôs leva os agentes ao quartel-general secreto de Bork. Lá eles se defrontarão com Bork e seus brinquedos malévolos numa luta pela tecnologia roubada: engenhocas infláveis — que acabarão inflando no Grand Finale.

Objetivo da Aventura

Capturar Bork e recuperar as engenhocas roubadas.

A Trama

Os agentes são notificados (de uma forma ensurdecedora) através de seus rádios de uma nova missão que está descrita numa fita que eles encontrarão numa pizzaria.

Ao entrarem no restaurante, eles pedirão duas pizzas grandes de cogumelo com muzzarela (massa grossa). Eles colocam as pizzas sobre uma mesa nos fundos do restaurante e de repente as duas pizzas começam a girar como os rolos de um gravador.

Uma fita serpenteia de uma pizza para a outra e os agentes ouvem o seguinte discurso. Lembre-se que é comum as gravações de desenhos animados responderem aos comentários de seus ouvintes, por isso não hesite em modificar a fala para responder às perguntas de seus jogadores.

"Agentes da CEPERTI, aqui fala o Chefe. Nosso governo precisa desesperadamente de sua ajuda. Bork, o chefe da BLUSH, usou seus engenhosos robôs capazes de Mudar de Forma para roubar tecnologia de grande valor — os novos cubos infláveis. Vocês encontrarão sob esta mesa o último cubo inflável lhes deverá ficar sob sua custódia. Não deixem que ele caia nas mãos de Bork! Vocês têm de capturar Bork e recuperar os cubos que ele roubou. Caso contrário será o fim do mundo livre. Esta gravação se auto-destruirá em cinco segundos."

Pode ser que isto faça os personagens saírem correndo em direção à porta, mas não se preocupe, a pizza simplesmente se queimará produzindo rolos de fumaça inofensivos com cheiro de muzzarela. (Se você estiver conduzindo uma série de espionagem, uma boa piada recorrente é fazer com que a gravação se auto-destrua toda vez de uma forma diferente e engraçada.)

Quem procurar o cubo debaixo da mesa será mordiscado por dentes afiados (nenhum dano.) De repente, a mesa fará alguns ruídos do tipo "bip-a-bip-crunshh-crunsh-zup-zup-zup e Mudará de Forma transformando-se num robô. O robô sacudirá um cubo em uma de suas mãos; existe um anel preso ao cubo por um fio como os que existem nessas bonecas que falam.

O robô diz "Bzzzzt-isto-vai-deixar-meu-mestre-Bork-muito-feliz-heh-heh-heh-muito-obrigado-bzzzt!" Os agentes terão que ser bem sucedidos num teste de Astúcia para não ficarem Estupefatos diante da surpreendente transformação do robô.

Como todos os outros robôs desta aventura, o robô-mesa tem atributos iguais a 5 e nível de habilidade igual a 9 em todas as perícias, o Prodígio Mudar de Forma igual a 11 e 10 Pontos de Vida.

Os personagens que não estiverem Estupefatos poderão tentar Lutar com o robô para conseguir o cubo ou fazer o que eles quiserem. Não é uma boa idéia deixar os agentes recuperarem o cubo, mas se eles o fizerem e puxarem a cordinha, o Diretor deverá passar para a próxima seção "Os Cubos em Ação" e depois voltar aqui.

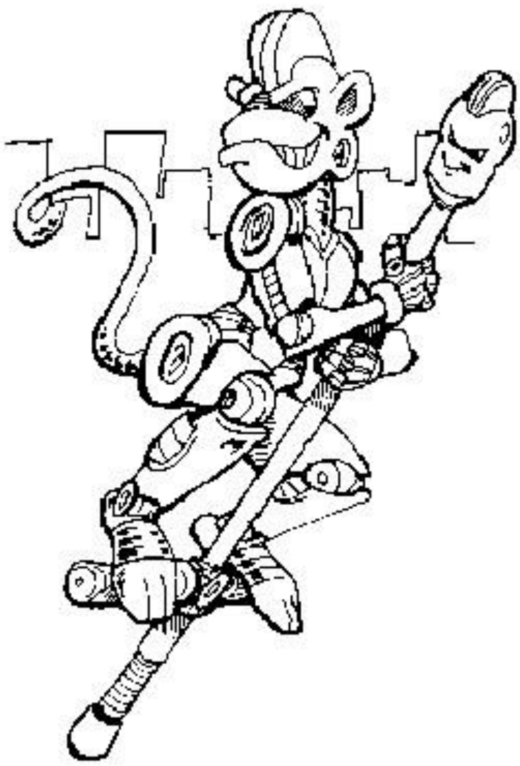
Logo que possível, o robô voltará a se transformar numa mesa, e depois sairá galopando (com ou sem o cubo), atravessará a vitrine da pizzaria e irá para a rua. Ele fugirá a toda velocidade.

Se não estiverem inclinados a persegui-lo, os agentes ouvirão as seguintes ordens pelo rádio: “Sigam aquele robô! Ele pode levá-los a Bork!” Começou a perseguição.

Siga Aquela .... Mesa?

O robô em forma de mesa passa galopando na frente dos jogadores. Felizmente, o Espiomóvel dos agentes está estacionado bem em frente ao restaurante, um veículo de agente secreto assombroso equipado com Velocidade Incrível. Eles podem subir no Espiomóvel e perseguir o robô.

Segredo: Este não é o Espiomóvel real e sim outro robô. Obrigue os jogadores a fazerem testes de Visão/Audição/Olfato para ver se eles conseguem perceber o que está acontecendo, se você quiser — ou pode ser que você ache mais divertido deixar que eles simplesmente subam no carro. O verdadeiro Espiomóvel está estacionado do outro lado da rua, onde os agentes o deixaram..



Se algum dos agentes entrar no falso Espiomóvel, ele fará alguns sons do tipo “bip-a-buuup-zuuuup” e se transformará numa máquina de lavar roupa. Ela centrifuga os agentes e causa 1D pontos de dano, depois cospe-os para fora, volta a se transformar num Espiomóvel e se afasta roncando. (Se os agentes não caírem no disfarce do robô, ele se afastará do mesmo jeito.) Neste momento, os agentes repararão no verdadeiro Espiomóvel; se entrarem e forem bem sucedidos num teste de Condução (todos os agentes sabem dirigir), eles terão o Prodígio Velocidade Incrível igual a 10.

Mais adiante, o Espiomóvel-robô e a mesa-robô se encontram e se fundem fazendo uma série de sons engraçados e se transformam numa bicicleta. O robô-bicicleta salta sobre uma bicicleta verdadeira que está estacionada em frente a uma loja de animais de estimação, mastiga-a e toma seu lugar. Os agentes vêem isto acontecer mas antes que eles possam fazer qualquer coisa uma velhinha carregando um poodle sai da loja de animais, monta na bicicleta e sai pedalando delicadamente.

É verdade que os agentes podem atacar a velhinha, mas eles estarão arranjando uma encrenca muito maior do que esperavam: Ela é uma Vovózinha (v. pág. 197) faixa preta de 22º grau e tem uma sombrinha realmente perigosa (1D pontos de dano). O cachorro (“Fifi”) tem os atributos Muque e Zip iguais a 6, nível de habilidade igual a 8 em todas as perícias e 10 Pontos de Vida. A única coisa que a senhora e o cachorro desejam é serem deixados em paz — e eles estropiarão qualquer fedelho que tentar impedi-los.

Toda vez que parecer que os agentes conseguirão alcançar a vovózinha e o cachorro, os robôs se separarão e se transformarão em dois animaizinhôs-robô muito bonitinhos — um macaco e um pombo — e saltarão ou voarão para longe. (Ao ver isto acontecer a velhinha e o cachorro desmaiarão.)

Os robôs sobem a rua em alta velocidade com os agentes nos seus calcanhares — neste instante, eles vêem à frente e se aproximando rapidamente, uma fanfarra cheia de insígnias. A comissão de frente carrega uma faixa onde está escrito “37º DESFILE ANUAL DE FÉRIAS.”

Adoro Uma Fanfarra

Os animais-robô se misturam com os músicos da banda e os agentes devem segui-los da melhor maneira que eles puderem. (Se eles não o fizerem, o rádio transmitirá ordens para que o façam — num volume muito alto. Tão alto que os edifícios próximos tremerão. Tão alto que os passantes terão de ser bem sucedidos em testes de Zip para continuarem em pé. Em outras palavras, não muito silenciosamente.)

Perseguição é uma coisa muito complicada. A fanfarra ocupa a rua de uma guia à outra e as calçadas estão cheias de espectadores. Tudo que os agentes fizerem para alcançar os robôs poderá ser transformado numa devastação divertida.

Pode ser que os personagens tenham de fazer testes de Esquiva entre os membros da banda (um teste cada vez que o Diretor agir, enquanto eles estiverem na formação). Os agentes que falharem em seu teste de Esquiva serão atingidos pela vara de um trombone, o arco de um baixo, ou clangorados entre dois pratos (crasshhhhh!), ou

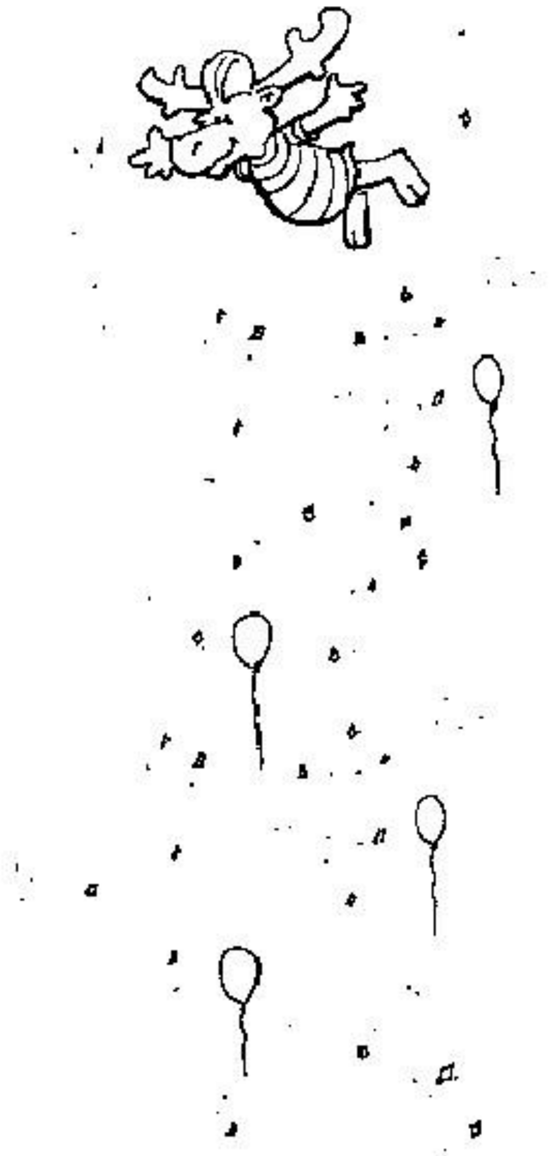
sugados por uma tuba e soprados para dentro de um sistro, ou simplesmente atropelados pela banda marchando. Tudo isso causa 1D pontos de dano.

Ao abrir seu caminho aos empurrões por entre a multidão, os agentes provavelmente encontrarão senhoras briguentas (de novo), boxeadores, garotos e cachorros antipáticos e até mesmo um policial, se você quiser. (Use os dados de “Meganha” O’Rourke descritos na aventura A Casa Ideal.)

O agente que estiver no meio da multidão ou na calçada verá uma garotinha sentada numa caixa de correio. De repente, a caixa de correio se transformará num pula-pula robô e se afastará quicando, sem ser notado pela multidão. A garota cairá no chão — sem sofrer dano mas ela berrará como um alarme de incêndio e apontará para um personagens. “Manhêêêê aquele (homem/mulher/outras espécies) me empurrou!”

Deixe o agente cuidando da mãe da garota (e a bolsa da mãe cheia de batons, vidros de perfume, esponjas de pó-de-arroz e 15 kg de pesos de chumbo) enquanto estiver divertido. A mãe é uma valentona com atributos iguais a 3, nível de habilidade igual a 5 em todas as perícias, Força e Velocidade Incríveis iguais a 6 e 7 Pontos de Vida. A bolsa causa 1D pontos de dano e deixa todo mundo que a toca coberto de maquiagem como um palhaço e cheirando como uma fábrica de perfume. (É necessário uma ação para retirar toda a maquiagem.)

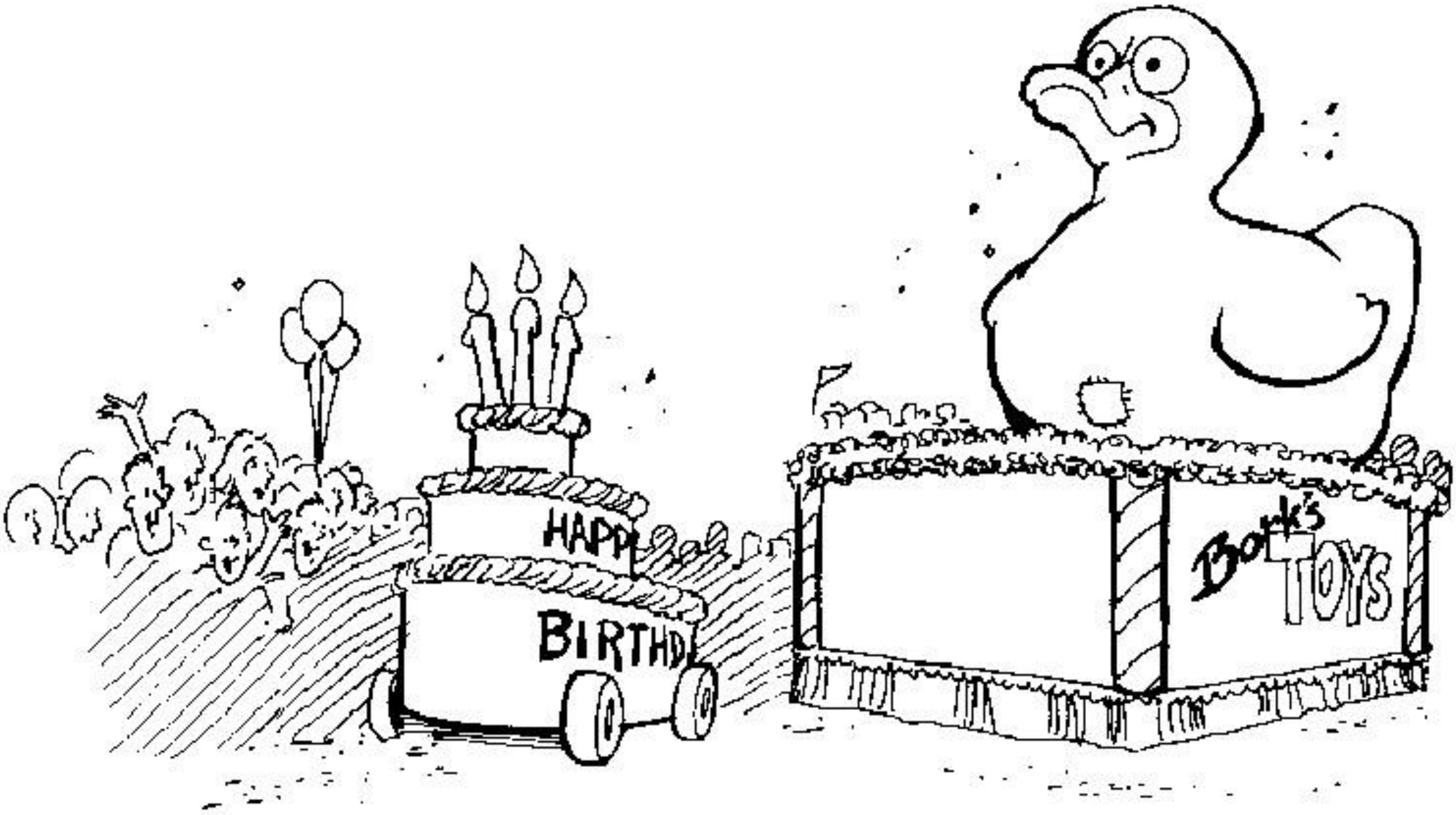
Se não houver nenhum agente na calçada, diga aos jogadores que eles vêem a transformação à distância. Depois eles perderão o robô de vista enquanto ele se mistura à fila de marchadores.



A Obra-prima de Bork

Quando a fanfarra tiver sido suficientemente arrasada, os agentes verão o macaco-robô, o pombo-robô e o pula-pula robô fugindo/voando/quicando para longe. Eles se dirigem para um carro alegórico marcado com uma faixa que diz FÁBRICA DE BRINQUEDOS INCOMUNS BORK que se parece com um pato de borracha. Durante a fuga, o macaco salta sobre o pula-pula e o pombo assenta em seu ombro. Depois os três se combinam e se transformam (Zuuuup-zuuuuup-zuuuuup) num pequeno avião a jato.

Existe um estai ligado ao carro alegórico e a um balão gigantesco com a forma de um alce, um desses balões que a gente vê nos desfiles na televisão. O balão é um alce de desenho animado que pode se comportar como qualquer alce de desenho animado com o qual seus jogadores estejam familiarizados ou ele pode ser um alce totalmente seu.



Diversão Alegórica

Se os agentes estiverem se divertindo com o desfile, o Diretor poderá adicionar um pouco de confusão... nos carros de alegóricos. Logo depois da banda vem uma série de carros alegóricos — caminhões e outros tipos de veículo cobertos com plataformas enfeitadas com flores. Jovens bonitos com trajes típicos ficam sobre as plataformas acenando para a multidão. De vez em quando eles jogam punhados de doces para os espectadores.

Os carros alegóricos representam várias organizações públicas e privadas: a Nobre Ordem do Boi Almiscarado (uma loja para o verdadeiro boi almiscarado), a Croggle Tortas de Creme (carregado de amostras), Sociedade dos Apreciadores de Pula-pula da América, Associação dos Fabricantes de Bolinha de Gude (com barris enormes de bolinhas coloridas e transparentes), a Mama Muma Sorvetes Nutritivos de Espinafre (é isso mesmo, um carro alegórico de sorvete) e tudo aquilo que você quiser.

Todos esses carros apresentam possibilidades de diversão: Faça com que um robô atraia os agentes para um dos carros, depois assegure-se de que a histeria decorrente faça com que os carros alegóricos trombem uns contra os outros. Com certeza haverá um engavetamento envolvendo três ou quatro carros alegóricos e pouco depois a rua estará coberta de bolinhas de gude, tortas de creme etc. Haverá pula-pulas e Bois Almiscarados por toda parte. A confusão pode durar enquanto estiver divertido ... depois volte para a aventura na cena da “Obra prima de Bork.”

Os agentes poderão realizar a ação que eles quiserem. Jogadores que pensam rápido podem tentar derrubar o balão a tiros. Esta é uma boa idéia mas não funcionará. Se eles conseguirem perfurar ou danificar o balão, você deverá descrever as perfurações, o assobio provocado pela passagem do gás pelos furos — e depois dizer que o balão volta a se vedar misteriosamente. (Se você fizer isto da forma correta, com o tom de voz fantasmagórico certo, seus jogadores provavelmente dirão “Ohhhh!” e perceberão que não se trata de um balão comum.)

O avião-robô pousa sobre o pato. Este é o sinal para o carro alegórico — que é ele próprio um imenso robô — Mudar de Forma para um Gorila-robô muito grande, engolindo os robôs menores (e agentes, se houver algum) que estiverem sobre suas costas. Os agentes que acabarem dentro do gorila-robô ficarão Estupefatos.

O gorila-robô escala o estai em direção ao balão, rápido demais para um agente assumir o controle do robô. O estai fica pendurado para qualquer personagem que for bem sucedido num teste de Zip agarrar. Será necessário um sucesso num teste de Escalada para ser capaz de seguir o Gorila-robô até o balão — mas se os personagens estiverem encontrando dificuldades com o teste de Escalada, diga apenas que eles finalmente conseguiram um sucesso.

O estai leva ao pé do alce. O gorila gigante abre uma porta no pé (uma porta de madeira comum com batente e maçaneta), Muda de Forma para um robô do tamanho de um ser humano e entra no balão. Todos os personagens dos jogadores que entrarem no balão encolherão na mesma proporção e continuarão encolhidos até conseguirem pensar numa maneira de voltar ao tamanho normal ou a aventura terminar.

O gorila-robô, seja lá qual for a forma que ele assumiu, fechará a porta atrás de si, para impedir o hélio de sair. Os personagens encontrarão uma porta trancada com uma campainha e um sistema de intercomunicação ao lado. Se eles tocarem a campainha ou baterem na porta, o intercomunicador (que é um robô) dirá, “Bzzzzzt-quartel-general-secreto-de-Bork- em-que-posso-ajudá-los?-bzzzzzzzzt.”

Qualquer resposta parecerá suspeita (“Estamos aqui para derrotar Bork e salvar o mundo livre”) ativará o sistema automático de defesa do quartel-general: o pé do alce dobrará para trás e chutará o(s) personagem(ns) para longe (1D pontos de dano). Os personagens têm a possibilidade de fazerem testes de Zip para ver se conseguem escapar do pé gigante.

Uma resposta aparentemente inocente (“Nós somos encanadores e viemos para consertar o vazamento” ou “Telegrama para o sr. Bork”) fará o robô abrir a porta.

Se você tiver dúvidas com relação à eficiência de uma resposta, deixe os jogadores tentarem um teste de Lábia para ver se eles conseguem eliminar as suspeitas do robô. (A porta não tem direito a um teste de Resistir à Lábia — ela não é inteligente o suficiente.) É claro que sempre resta o recurso de Derrubar a Porta se nada mais funcionar.

Os agentes que tentarem entrar por alguma outra parte do balão — tronco, braços, cabeça, chifres ou a outra perna — encontrarão outra porta, um sistema de intercomunicação e a mesma rotina. Se você não tiver nada preparado em termos de sistema de defesa e precisar de uma armadilha, poderá jogar os dados e consultar a Tabela de Armadilhas Aleatórias da pág. 201. Algumas destas armadilhas não funcionam bem quando a vítima está flutuando muitos metros acima do solo; outras funcionam espetacularmente bem. Continue jogando os dados, se for necessário ou simplesmente escolha a armadilha que lhe parecer mais divertida.

Dentro do Balão

O balão está cheio de hélio de modo que todos os personagens que estiverem lá dentro falarão com vozes bem agudas. Você pode inclusive usar esse tipo de tom de voz enquanto estiver dirigindo esta parte da aventura, enquanto suas cordas vocais e os jogadores aguentarem.

Deixar a porta aberta não deixará o hélio escapar — por enquanto. Da mesma forma, um rasgão no balão liberará um pequeno mosquito-robô para costurar o

rasgo com seu nariz em forma de agulha. Se mais tarde o balão tiver um vazamento — e ele certamente terá — aí será uma outra história. Mas, por enquanto, os personagens precisam de tempo para explorar o balão sem ter de se preocupar com vazamentos.

A perna é um longo túnel, com paredes circulares reforçadas com uma armação em forma de costelas e luzes fluorescentes. O robô, depois de voltar a sua forma normal, está subindo perna acima em alta velocidade usando pequenos pés em forma de patins

Os agentes poderão realizar a ação que eles quiserem. Se eles se decidirem a descer pelo túnel, as estruturas em forma de costela começarão a se contrair como uma mola; o túnel todo se encurtará, a porta se fechará e a parede interna do pé subirá em alta velocidade e chutará os personagens em direção ao tronco do alce.

Os intrusos terão a possibilidade de fazer um teste de Corrida para ver se conseguem ser mais rápidos que a sola de borracha que vem subindo; todos que falharem serão atirados para dentro do corpo em forma de salsicha e sofrerão 1D pontos de dano. Os agentes que forem bem sucedidos no teste, alcançarão as ancas do alce apenas alguns milímetros antes da sala chegar.

No tronco os agentes encontrarão (ou aterrissarão sobre, se estiverem voando devido ao chute) uma substância parecida com massa de vidraceiro na área correspondente ao estômago do alce. Diga aos jogadores que os personagens reconhecem a substância como sendo a famosa Bolha Pegajosa, um brinquedo não-tóxico para crianças famoso no mundo inteiro. Ele estica, quebra, quica e ataca os agentes projetando gavinhas de massa e enrolando-as em volta de suas vítimas como se fossem tentáculos com nível de habilidade 6 em Luta.

Estas gavinhas são capazes de enfrentar qualquer número de agentes de uma só vez e se ela vencer uma Luta contra qualquer agente, ele ficará ricocheteando pela região do tronco numa bola de Bolha Pegajosa (1D pontos de dano, grudento e Estupefato). Os agentes podem fazer a Bolha Pegajosa Cair numa Luta (ela tem 8 Pontos de Vida), ou podem encontrar uma maneira divertida de queimá-la ou dissolvê-la. Eles podem também esculpi-la dando-lhe uma forma engraçada, se quiserem, antes de saírem em disparada atrás do robô.

A esta altura o robô já chegou ao pescoço e tem de se agachar para poder passar pela passagem estreita em forma de túnel que leva à cabeça. Os agentes também terão de diminuir a velocidade e passar com cuidado (a não ser que eles sejam muito pequenos) formando uma fila indiana.

Isto significa que no momento em que eles atravessarem o pescoço e chegarem à cabeça do alce, as cascatas de bambolês que chegam em grande quantidade à região da cabeça vindo das antenas os agarrarão um a um.

Louco de Dar Nó

Existem bambolês em número suficiente para capturar todos os agentes, colocá-los em “barris” e deixá-los rodopiando pela cabeça esférica. Isto será suficiente para deixar qualquer personagem Estupefato. Deixe as vítimas tentarem alguma coisa inteligente para se livrarem dos bambolês depois de um ou dois turnos de confusão ou faça com que os barris batam contra as paredes e se arrebentem libertando o personagem.

A cabeça é uma esfera com cinco metros de diâmetro com um piso liso e plano. Próximo à ponta oposta ao pescoço — a testa, você poderia dizer —existe uma mesa com uma grande quantidade dos cubos infláveis que causaram toda essa confusão. E atrás da mesa, curvado sobre os cubos e casquinando diabolicamente está Bork, o gênio do crime.

Haverá também muitos robôs e eles Mudarão de Forma transformando-se nas coisas mais absurdas como jibóias, helicópteros (com bombas), bate-estacas, rolos compressores ou qualquer outra coisa que você queira. Eles devem Lutar com os agentes durante um turno ou dois, enquanto Bork ri diabolicamente e conta-lhes seu grande plano.

A Bolha Pegajosa

Descrição: Uma bolha grudenta cor de rosa com dois metros de altura.

Crenças & Objetivos: Esticar, estalar, quicar, recortar as histórias em quadrinhos do jornal de domingo e bater em agentes secretos.

Pontos de Vida: 8

Muque: 6
Derrubar Portas: 6
Escalada: 6
Luta: 6
Erguer Coisas Pesadas: 6
Arremesso: 6

Zip: 5
Esquiva: 8
Condução: NA
Disparar Armas: NA
Salto: 5
Cavalgar: NA
Corrida: 7
Natação: NA

Astúcia: 1
Esconder/Achar Escondido: 1
Identificar Coisas Perigosas: 6
Leitura: 1
Resistir à Lábia: 5
Visão/Audição/Olfato: 7
Armar/Desarmar Armadilha: NA
Seguir/Cobrir Pistas: 4

Caradura: NA
Lábia: NA
Passar/Detectar Coisas de Má Qualidade: NA
Prestidigitação: NA
Esgueirar: NA

Prodígios:
Esticar: 9

“Hahaha, seus idiotas! Seu esforço é inútil contra meu poder inimaginável! Com os cubos infláveis, eu terei o mundo todo em minhas mãos.” Etcetera. Depois deste discurso melodramático, Bork começa a puxar os fios que existem nos cubos. Aí as coisas ficam estranhas.

Os Cubos em Ação

Quando você puxa o fio de um cubo, ele infla rapidamente e se transforma num objeto aleatório. Não há nenhuma maneira de saber no que ele vai se transformar.

Quando um cubo for inflado, o Diretor deverá jogar os dados e consultar qualquer uma das tabelas existentes nas páginas 200-204 para ver no que ele se transforma. O cubo inflado se comporta em todos os aspectos como a coisa real. Se for um uquelele, ele tocará; se for uma coisa viva, ela estará viva.

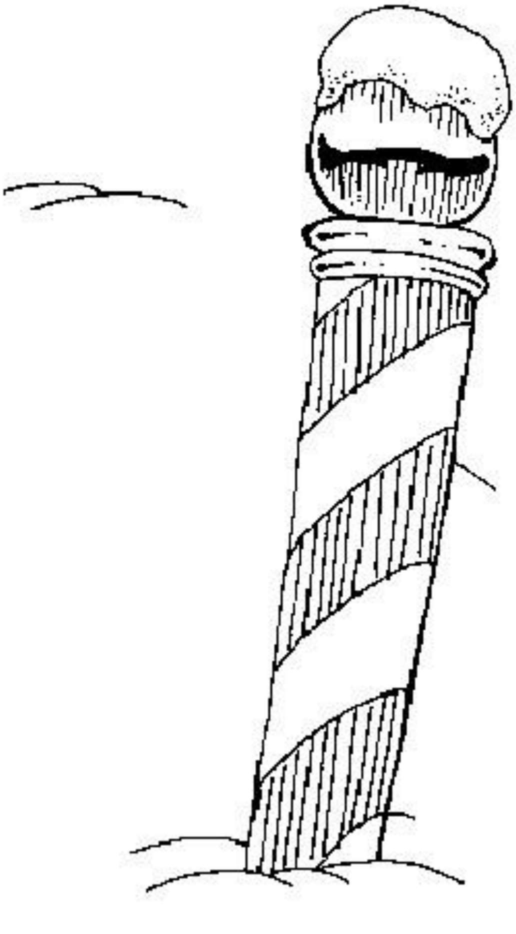
A idéia nesta cena é encher a área com cubos inflados, por isso faça Bork e os robôs puxarem o maior número possível de fios. Os agentes provavelmente ajudarão a puxar os fios se eles estiverem imbuídos do espírito do Toon.

O Grand Finale

Em pouco tempo a cabeça do alce estará a ponto de explodir devido à quantidade de objetos de todos os tipos — certifique-se de que haverá vários elefantes na confusão, só para fazer volume. Quando a ação ficar febril, faça alguma coisa rasgar o tecido do balão: um tiro, um robô fora de controle, as presas de um elefante, qualquer coisa.

O hélio escapará através do rasgão e o balão ficará desgovernado e sairá zunindo pelo céu, indo para Fora da Cidade, sobre Qualquerópolis, atravessará o país e o oceano, passará pela Torre Eiffel e a muralha da China e talvez uma viagenzinha de quebra até a Lua. No fim, ele aterrissará provocando um estrondo — num monte de neve. Todo mundo que estiver a bordo ficará Estupefato.

Os agentes vêem pelo rasgo no tecido do balão um sinal de barbearia listrado de vermelho e branco com uma grande bola dourada no topo — o Polo Norte. Ao lado, existe um grande chalé de aparência tranqüila com uma placa sobre uma das portas na qual está escrito: PAPAI NOEL. Existem renas em volta do chalé mas nenhum sinal do Papai Noel nem dos duendes.



Bork foi nocauteado na aterrissagem e por isso não haverá nenhuma dificuldade em capturá-lo e derrotar os robôs. Os agentes que investigarem o chalé descobrirão Papai Noel e os duendes amarrados na fábrica de brinquedos. É claro que qualquer agente do governo dentro de seu juízo perfeito deveria libertar eles todos.

“Bork me aprisionou para poder monopolizar o mercado mundial de brinquedos,” diz o Papai Noel enquanto está sendo desamarrado. “Ele ia colocar pequenos robôs de plástico em todas as lojas de brinquedo do mundo — robôs que iam ajudar a BLUSH na tomada do poder.”

Como recompensa por ter derrotado Bork e libertado Papai Noel cada agente ganhará do bom velhinho o direito de fazer um pedido; pedidos inteligentes devem ganhar Pontos de Trama. O fim do desenho mostrará os agentes e seus prisioneiros pegando uma carona no trenó de Papai Noel a caminho da Cidade. A voz do Chefe ribomba nos rádios dos agentes: “MEUS PARABÉNS, AGENTES DA CEPERTI, POR UM TRABALHO BEM FEITO!” Os heróis se dirigem para casa, cansados, satisfeitos — e temporariamente surdos.

Pontos de Trama

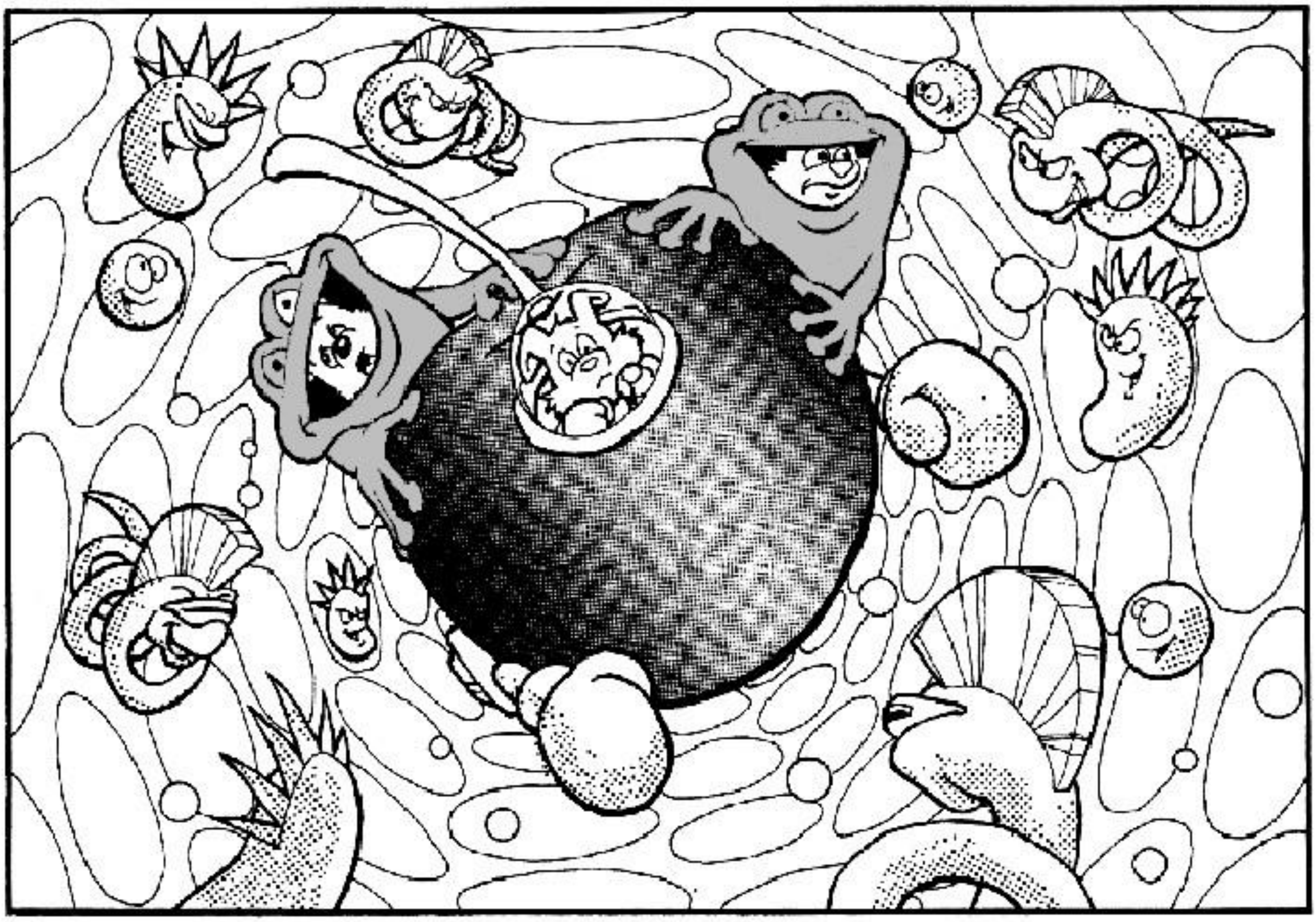
Dê a cada agente os Pontos de Trama usuais por uma representação criativa. Você pode dar um ponto a mais para todos que conseguiram derrotar Bork ou um dos robôs de uma maneira criativa e um outro para o primeiro jogador que começar a puxar os fios dos cubos infláveis com uma desenvoltura despreocupada.

Todos que tiverem atacado o Papai Noel perderão um Ponto de Trama e acharão um pedaço de carvão em suas meias no próximo Natal.

Espiões: Co-piloto da Série:

Viagem Ridícula

Roteiro de Joseph Anthony



Elenco

O Diretor e até cinco jogadores. O Diretor interpretará o Chefe, como no filme; E. Coli, comandante da AMEBA, uma conspiração internacional diabólica; vários agentes da AMEBA; o Professor Molamestra e várias partes do corpo do Professor Molamestra.

Local

A aventura começa nas ruas de Qualqueropólis e depois se desloca para um cinema e um laboratório secreto. O resto da aventura acontecerá dentro do corpo do Professor Molamestra.

E. Coli

Descrição: Escherichia Coli (abreviado E. Coli) é a perversa líder da AMEBA. Ela tem a forma de um delicado (com sabor de algodão doce) e cabelos ondulados. Ela usa um penteado alto e espetado e um tapa-olho tudo no mesmo tom de rosa choque.
Crenças & Objetivos: Quanto menor mais bonito. A loucura genial é bonita. Coisas que explodem e fazem um barulhão são bonitas.
Pontos de Vida: 9

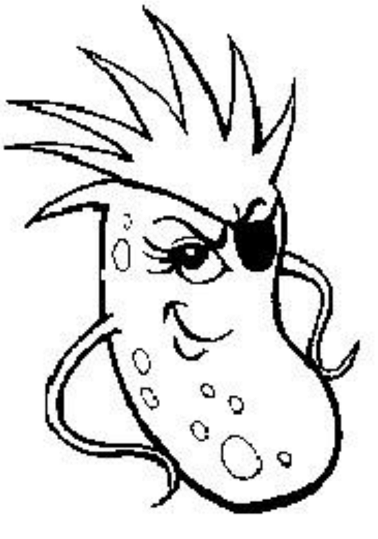
Muque: 3
Derrubar Portas: 5
Escalada: 3
Luta: 6
Erguer Coisas Pesadas: 3
Arremesso: 5

Zip: 5
Esquiva: 9
Condução: 7
Disparar Armas: 8
Salto: 5
Cavalgar: 5
Corrida: 5
Natação: 9

Astúcia: 6
Esconder/Achar Escondido: 6
Identificar Coisas Perigosas: 9
Leitura: 9
Resistir à Lábia: 9
Visão/Audição/Olfato: 6
Armar/Desarmar Armadilha: 9
Achar/Cobrir Pegadas: 6

Caradura: 4
Lábia: 8
Passar/Detectar Coisas de Má Qualidade: 8
Prestidigitação: 4
Esgueirar: 4

Prodígios:
Escudo: 6



Circunstâncias

O corpo do velho e bom Professor Molamestra, cientista pesquisador de primeira grandeza, foi invadido por uma organização microscópica diabólica conhecida como AMEBA (Associação dos Microrganismos Organizados para o Extermínio de Bestas Autoritárias). E. Coli, a comandante da AMEBA, descobriu que o Professor está projetando uma nova e poderosa arma — a espantosa Arma de Tortas de Creme sem Leite. Suas tentativas de roubar os esquemas da arma falharam porque o Professor mantém todos os planos em sua cabeça.

A aventura começa no momento em que E. Coli e seus capangas entram no cérebro do Professor para procurar os planos. Suas ações estão fazendo o pobre velhinho agir de uma forma completamente insana.

Objetivo da Aventura

Nossos Heróis encolhem até atingirem um tamanho microscópico e deverão entrar no corpo do Professor e derrotar as forças sinistras da AMEBA.

A Trama

No início da aventura os agentes secretos estão trabalhando em suas identidades secretas quando recebem uma mensagem destruidora de tímpanos em seus rádios — eles devem se apresentar imediatamente no cinema de Qualquerópolis para uma missão de importância vital.

No Cinema

No letreiro do cinema de Qualquerópolis lêem-se as palavras, "HOJE — MISSÃO ULTRA-SECRETA!" A entrada do cinema custa $ 3,50 para crianças e $ 5,00 para adultos e pessoas não identificadas. Os agentes que fizerem a saudação secreta (se equilibrar sobre a perna esquerda, enfiar o polegar da mão direita na orelha e agitar os dedos, colocar a língua para fora e dizer "Uuugga-uuggga") receberão um desconto de 25%. Todos que pagarem a entrada receberão óculos 3-D e serão conduzidos para dentro do teatro.

O teatro está escuro e vazio, com exceção das caixas de refrigerante e pipoca colocadas num canto. Depois que os agentes tiverem chegado cambaleando a seus lugares, o filme começará, mostrando o Chefe em pé em seu escritório. Ele fará a saudação secreta (os agentes deveriam fazê-la como resposta) e depois um resumo da missão. Se os agentes ignorarem o Chefe ou interromperem-no, ele sairá da tela e os esbofeteará até eles prestarem atenção. (Se algum dos agentes não estiver usando os óculos 3-D, o chefe parecerá bidimensional e não será capaz de atingi-lo.)

"Agentes tenho informações muito graves a lhes transmitir. O corpo do Professor Molamestra, nosso cientista mais importante, foi invadido por uma sinistra organização de micróbios conhecida como .... AMEBA"

"Sim, AMEBA — a Associação — atacou de novo. Acreditamos que sua líder, a infame Escherichia Coli está tentando roubar os planos da super-secreta Arma de Tortas de Creme Sem Leite. Não podemos deixar que eles caiam em mãos erradas.

"Para salvar o Professor, nós usaremos o recém-desenvolvido Encolhedor para reduzi-los a um tamanho microscópico. Vocês entrarão no corpo do Professor Molamestra e enfrentarão as forças da AMEBA em seu próprio território. Boa sorte, agentes. Este filme se auto-destruirá em CINCO - QUATRO - TRES - DOIS - "

Se tentarem correr, os personagens perceberão que estão colados aos assentos e ao chão por centenas de pedaços de goma de mascar. No momento em que o Chefe diz “UM,” o filme explode causando 1D pontos de dano em todos que estiverem usando óculos 3-D. (Os personagens que tiverem tirado os óculos 3-D não serão feridos pela explosão do filme. No entanto, logo que eles começarem a se mostrar presunçosos o chão se abrirá debaixo dos pés deles.)

Caindo Num laboratório Secreto

Os personagens se arrojam por quilômetros de calhas de transporte, canos e túneis e aterrissam numa sala imensa com a forma de um barril deitado. Felizmente há uma pilha imensa de roupas para amortecer a queda. Todos os personagens emergirão da pilha usando algum tipo engraçado de roupa — coubóis, bailarinas, criancinhas ou qualquer outra coisa. (A Tabela de Disfarces Aleatórios da pág. 202 é útil neste caso).

No momento em que o último agente escalar a pilha, uma suave voz feminina anuncia no sistema de alto-falantes, “Iniciem o processo de descontaminação.” A sala inteira começa a rodopiar como uma máquina de lavar roupa e água com sabão é jogada sobre os personagens. Todos sofrerão 1D pontos de dano (e ficarão Estupefatos) a menos que eles consigam pensar num meio de se proteger do sabão e das pancadas. Exemplo: um personagem vestido como caubói poderia Cavalgar um outro personagem e ficar fora de perigo. Alguém vestido com um traje de banho poderia Nadar quando a água atingi-lo.

A sala pára de girar depois de uma ação, deixando todo mundo numa pilha ensopada. Aí, braços robotizados alcançam-nos, secam todos e os espremem através de pequenos furos na parede. (Sem causar nenhum dano.) Os braços carregam os agentes através de um quarto de hospital esterilizado do tamanho de um astródomo — o laboratório de pesquisas da CEPERTI. Os agentes são socados numa grande esfera vermelha com vigias, nadadeiras e uma hélice. Este é o Marraschino, um submarino atômico projetado para explorar o corpo do Professor.

Depois que todo mundo estiver dentro, os braços robotizados baterão o postigo superior e o trancarão (ele não se abrirá enquanto o Marraschino não estiver dentro do corpo do Professor). Olhando pelas vigias, os agentes verão técnicos vestidos de branco solenes em pé em volta do Marraschino. Um deles levanta uma placa onde está escrito “Segurem-se Firme!” Uma falha num teste de Leitura poderia fazer os personagens pensarem que ele diz “Massacrem o outro time!” Se alguns dos agentes estiverem discutindo entre si, esta mensagem será todo o encorajamento que eles precisam.

Independentemente de haver uma luta, todos os técnicos colocarão óculos espelhados e coadores de metal sobre a cabeça. Um deles acionará uma grande chave vermelha que existe num painel próximo que começará a estalar emitindo uma estranha luz esverdeada. Um enorme painel no teto se abre e uma enorme arma de raios começa a descer com um sussurro poderoso. A sala toda chacoalha, matraqueando os dentes dos agentes (os técnicos não serão afetados, mas seus coadores ficarão sacudindo). O barulho cresce e de repente a arma se transforma num martelo e golpeia o Marraschino repetidamente, achatando-o até ele ficar bem pequenininho. Os personagens não sofrerão nenhum dano mas ficarão Estupefatos.

O Bom e Velho Marraschino

(Ou, Gibing the Agents Das Boot)

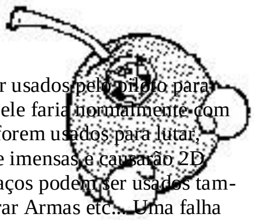
O Marraschino é um super-submarino de espionagem. Ele se parece com uma cereja enorme na qual foram implantadas peças de um submarino.

Existe um domo plástico na parte superior que se abre para permitir a entrada e saída dos agentes. O piloto fica neste domo, sentado numa cadeira extremamente alta que está assentada na base do Marraschino.

O painel de controle do submarino é muito complexo. O Diretor pode fazer alguma coisa particular dar errado toda vez que for feito um teste de Condução. Lembre-se que este é um submarino de espionagem. O painel de controle tem dísticos para algumas dúzias de engenhocas que o Chefe esqueceu de mencionar, entre elas:

Torpedos. O Marraschino leva cinco torpedos. Quando lançados, eles disparam em direção ao alvo e param. O nariz se desparafusa e uma mão robotizada joga uma torta de creme na cara do alvo. Naturalmente, isto deixa o alvo Estupefato. É necessário ser bem sucedido um teste de Disparar Armas na hora de apertar o botão; caso contrário o torpedo sai a esmo e todo mundo tem de jogar um dado para ver quem será atingido.

Modo Helicóptero. Quando é colocado neste modo de operação, o Marraschino estende pás longas e finas no topo. A hélice passa a funcionar como um rotor de cauda.



Braços Agarradores. Podem ser usados pelo piloto para fazer qualquer coisa que ele faria normalmente com a mesma habilidade. Se forem usados para lutar, eles usarão luvas de boxe imensas e causarão 2D pontos de dano. Estes braços podem ser usados também para Escalar, Disparar Armas etc... Uma falha num teste de habilidade indica que os braços farão alguma coisa impremeditado.

O Marraschino tem 10 pontos de vida. Quando Cair, ele voltará depois de três minutos como qualquer outro personagem. (Um sucesso num teste de Armar/Desarmar Armadilha conserta-lo-á antes do prazo.)

Dentro do Marraschino existe um armário imenso onde está guardado um grande número de equipamentos de espionagem, tudo o que o Diretor desejar e mais:

Traje de homem-rã caso os agentes desejem nadar debaixo d’água. Os trajes têm realmente o formato de uma rã; sinta-se à vontade para fazê-los parecer com a rã de desenho animado de sua preferência.

Intercomunicadores Bi-direcionais Rastreadores de Patos, como os que existem nos filmes. Os agentes podem usá-los para falar uns com os outros se eles se separarem.

Agnu, o Comandante da AMEBA

Descrição: Agnu detonaria um míssil Penetra Nuk-O-mático da Ace Corp. com uma marreta - "Saca só irmão, os raio que tu pega de uma bomba atômica!" Além de toda uma parafernália punk, ele usa uma jaqueta de couro e carrega uma arma de bombas de chocolate (uma arma menor do que uma arma de tortas de creme; ela não causa dano mas deixa Estupefato).

Crenças & Objetivos: Obedecer às ordens de E. Coli, usar umas roupas maneiras, fazer umas loucuras e fazer o trabalho sujo dentro de qualquer esquema diabólico.

Pontos de Vida: 11

Muque: 6
Derrubar Portas: 9
Escalada: 6
Luta: 9
Erguer Coisas Pesadas: 6
Arremesso: 7

Zip: 4
Esquiva: 9
Condução: 6
Disparar Armas: 7
Salto: 4
Cavalgar: 4
Corrida: 4
Natação: 9

Astúcia: 3
Esconder/Achar Escondido: 3
Identificar Coisas Perigosas: 3
Leitura: 3
Resistir à Lábia: 7
Visão/Audição/Olfato: 7
Armar/Desarmar Armadilha: 3
Seguir/Cobrir Pistas: 3

Caradura: 5
Lábia: 8
Passar/Detectar Coisas de Má Qualidade: 5
Prestidigitação: 5
Esgueirar: 5

Prodígios:
Sorte Incrível (5)

Em seguida, um refrigerador é empurrado para cena. Os técnicos tiram um sundae imenso numa travessa de prata de dentro do refrigerador e colocam o Marraschino em cima do sorvete. O sundae é colocado num carrinho que é empurrado para fora do laboratório.

Atrás daquela porta fica o laboratório/escritório do Professor Molamestra. O laboratório todo foi revestido com um tecido xadrez — paredes, mobília, lâmpadas, equipamento, etc. O próprio Professor está usando um saiote havaiano, uma flecha-atravessada-na-cabeça falsa e uma gravata de seda. Ele está se balançando e cantando num pequeno trapézio pendurado no teto, marcando o compasso com um malho enorme que ele bate nele mesmo.

De repente, os agentes ouvem um ruído alto dentro do armário onde o equipamento está guardado. Guiado pelo barulho, um agente perspicaz descobrirá (com um sucesso num teste de Visão/Audição/Olfato) uma caixa cheia do que parece ser relógios digitais — na verdade intercomunicadores de pulso, um para cada um deles. Quando algum dos agentes pegar um deles ou prender um em seu pulso, um pequeno visor se acenderá , mostrando a figura do Chefe (ainda fumegando da última explosão). Ele diz solenemente.

"Agentes o destino do mundo livre está em suas mãos. Boa sorte. Nós estamos contando com vocês." De repente, o Chefe parece estar alarmado e depois desaparece em meio a outra explosão. Começa a sair fumaça dos intercomunicadores e a tela fica branca.

Os intercomunicadores funcionarão como uma ferramenta para o Diretor. Se os jogadores se desviarem da trajetória prevista durante o decorrer da aventura, o Chefe entrará em contato com eles e dará algumas sugestões. Toda vez, sem exceção, ele explodirá. Você pode transformar este fato numa piada recorrente — todo agente que chamar alguém pelo intercomunicador explodirá, sofrerá 1D pontos de dano e ficará Estupefato. (Pode acontecer dos agentes mais inteligentes pensarem numa forma de transformar este fato numa arma útil.)

Neste momento, o Professor vê o sundae. Ele pula do trapézio, aterrissa sobre a escrivaninha, baterá no peito enquanto grasna como um ganso ("Qua-qua-guGawwwwwwwuhhhh!") e pulará sobre o carrinho com o sorvete. Ele pega a travessa e engole o sundae inteiro. Os agentes vêem os dentes do Professor passarem brilhando — depois a escuridão total.

A Guerra Microbiana

Depois de ter sido engolido, o Marraschino chega quicando ao estômago do Professor. Ele afunda no chantili que estava no topo do sundae que ainda está inteiro e intacto, mesmo depois de ter sido engolido. (Afinal de contas, isto é um desenho animado.)

Enquanto os agentes se sentam e tentam se recompor, seus intercomunicadores começam a chamar. Os visores se acendem e mostram E. Coli. Ela ri diabolicamente. "Agentes da CEPERTI, vocês estão muito enganados se pensam que podem pôr um fim em meus planos nefandos. Neste exato momento, meus exércitos estão se reunindo para acabar com vocês..... Dêem uma olhada para fora! Ha-ha-ha-ha-ha-ha!" Aí, ela parece estar aflita e explode. (Ela estará completamente recuperada quando os agentes se encontrarem com ela novamente.)

Olhando pelas vigias, os agentes verão, na base da montanha de sorvete e cobertura de abacaxi, um grupo de micróbios armados com correntes de motocicletas (1D pontos de dano), armas de raios (2D pontos de dano) e galinhas de borracha (nenhum dano). Eles correm em direção aos agentes gritando.

Haverá agentes da AMEBA de todos os tipos — Espiros, Ba-Tolos e Co-quinhos. Existem quatro de cada tipo. À frente de todo mundo, os agentes verão Agnu (líder dos Espiros e braço direito de E. Coli) montado numa motocicleta com enfeites xadrezes. Agnu lidera o ataque sundae acima até sua moto atolar na calda de chocolate, depois ele se lança ao ataque contra os jogadores junto com o resto dos Espiros. Os Ba-Tolos vão brincando de pular carniça até chegarem ao Marraschino, e os Co-quinhos ricocheteiam neles mesmos e nos outros em sua ânsia de lutar.

Os agentes podem tentar usar o Marraschino para enfrentar as gangues ou sair e lutar no corpo-a-corpo. Eles ainda não precisarão dos trajes de rã pois existe ar no estômago.

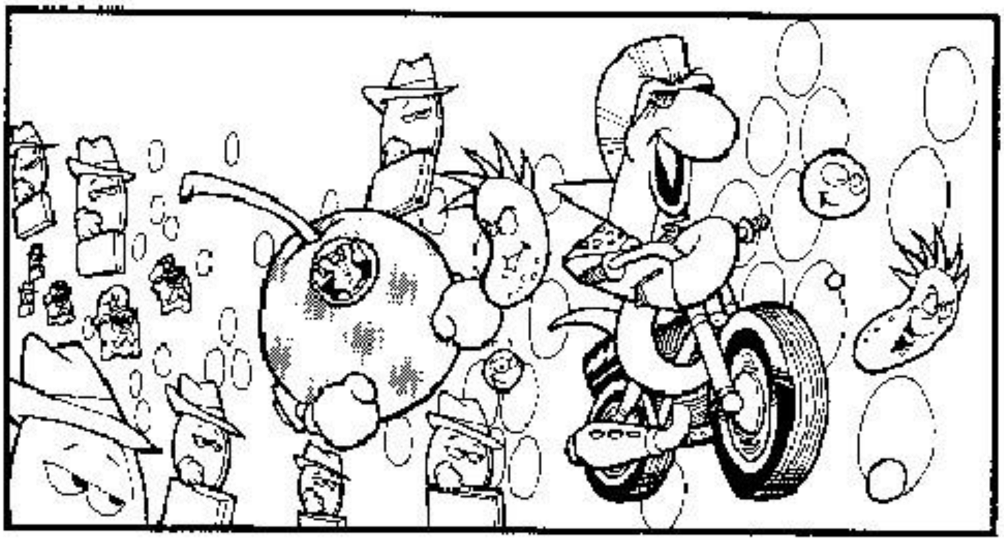
Os agentes podem responder ao ataque com as armas existentes no armário de equipamento, ou usar os torpedos com que o Marraschino está equipado — e com todo este sorvete em volta seria uma pena não usá-los. A luta deve começar rapidamente. Se os jogadores estiverem demorando para entrar no espírito do Toon, faça as tropas da AMEBA usarem fundas para arremessar chuviscos multicoloridos contra os agentes. Eles podem retaliar provocando uma avalanche de castanhas picadas, ou (se alguém conseguir encontrar latas de torta em algum lugar) atirar montes de torta de chantili contra os atacantes.

Se os jogadores estiverem vencendo, Agnu saltará sobre sua moto e ordenará uma retirada. Não importa quão bem os agentes lutem, (no mínimo) Agnu escapará. Os agentes o verão (e todos os outros capangas da AMEBA que escaparem) desaparecer através de uma pequena porta que existe na parede cor de rosa do estômago.

Se os jogadores estiverem perdendo, Agnu e sua gangue lutarão até o último agente Cair ou se render. Dando gargalhadas malévolas, os agentes da AMEBA pintarão bigodes e barbas cor de laranja em todos os personagens (inclusive o Marraschino) e fugirão, matando-se de rir, pela portinhola. Os agentes, sem dúvida nenhuma, desejarão sair em seu encalço, tão logo eles se recuperem.

Fazer o Marraschino passar pela porta não será fácil — pelo menos dois agentes terão que ser bem sucedidos em testes de Erguer Coisas Pesadas ao mesmo tempo para conseguir empurrar a nave através da porta. Uma outra alternativa seria alguém ser bem sucedido num teste de Derrubar Portas para aumentar o tamanho da passagem.

Atrás da porta está a corrente sanguínea, a versão líquida de um sistema de trânsito que existe no corpo da gente. (Se não estiverem dentro do Marraschino, os agentes precisarão dos trajes de homem-rã.) No momento em que entrarem pela porta, os agentes verão de relance os AMEBAnos desaparecendo no meio do fluxo de glóbulos vermelhos, fazendo fiau para as Forças da Verdade e da Justiça.



As Forças da AMEBA

E. Coli levou consigo três tipos diferentes de micróbios quando invadiu o corpo do Professor — os Espiros, os Ba-Tolos e os Co-Quinhos.

Os Espiros

De todos os micróbios que se aliaram à AMEBA, esses são os mais enrolados. Eles têm a forma de um longo saca-rolhas com cabelos ondulados nas pontas — o cabelo das costas é usado para se movimentar e o cabelo da frente é cortado e penteado num estilo punk. Os espiros gostam de viver perigosamente e consideram Cair como a única forma de viver.

Sua tática favorita, quando estão lutando, é se arremessar de cabeça contra o inimigo, envolvendo-o no emaranhado de seu próprio corpo. Se isto falhar, estará na hora de lançar mão das Almofadas de pum e da Serpentina Instantânea.

Os Ba-tolos

Os Ba-tolos são menores que os Espiros e menos enrolados. Eles têm a forma de grandes delicados como a E. Coli (diversos sabores) com cabelos ondulados. Eles são um pouco mais sossegados que os espiros e os Co-quinhos e preferem usar as pistolas de zap como arma (1D pontos de dano).

Os Co-quinhos

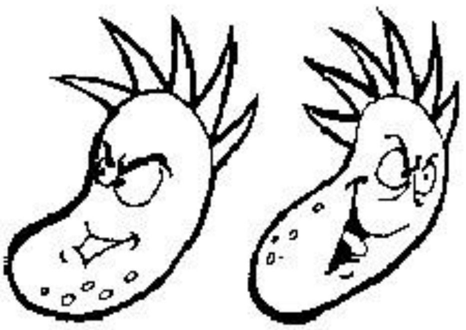
Esses caras são menores que os Ba-tolos e têm a forma de uma bola de borracha (e quase tão elásticos quanto). Eles não têm membros e atacam arremessando-se contra seus oponentes, ou simplesmente quicando contra eles (trate como se fosse uma luta normal, mas use a perícia Arremesso para os Co-quinhos em vez da perícia Luta). De vez em quando um co-quinho e um espiro formam uma dupla — o espiro age como um taco de beisebol e rebate o co-quinho contra seus inimigos tentando acertar-lhes a cabeça. Normalmente, se diz que este é um ataque “com efeito”.

Todos os três tipos de micróbio usam roupas estilo punk e óculos espelhados.

Continua na próxima página ...

As Forças da AMEBA

(Continuação)



Crenças & Objetivos: Servir à AMEBA e farrear. A vida é curta demais para ser levada a sério.

Os valores dos atributos e níveis de habilidade estão relacionados na seguinte ordem: Espiros, Ba-tolos e Co-quinhos.

Pontos de Vida: 9,8,7

Muque: 5,4,3
Derrubar Portas: 7,6,5
Escalada: 5,4,3
Luta: 9,9,5
Erguer Coisas Pesadas: 5,4,3
Arremesso: 5,4,9

Zip: 4,5,6
Esquiva: 6,7,8
Condução: 7,8,9
Disparar Armas: 7,8,6
Salto: 4,5,6
Cavalgar: 4,5,6
Corrida: 4,5,6
Natação: 9,9,9

Astúcia: 2,3,2
Esconder/Achar Escondido: 2,3,2
Identificar Coisas Perigosas: 2,3,2
Leitura: 2,3,2
Resistir à Lábia: 6,7,6
Visão/Audição/Olfato: 6,7,6
Armar/Desarmar Armadilha: 2,3,2
Seguir/Cobrir Pistas: 6,7,6

Caradura: 5,3,5
Lábia: 5,3,5
Passar/Detectar Coisas de Má Qualidade: 5,3,5
Prestidigitação: 5,3,5
Esgueirar: 7,5,7

Prodígios:
Nenhum

Muito Coração P'ro Meu Caminhãozinho

Mais cedo ou mais tarde, os vasos sanguíneos se alargarão fazendo com que seja mais fácil se movimentar entre os Glóbulos Vermelhos. Os agentes ouvirão um som profundo e ritmado. Pouco depois, eles entrarão no coração — uma imensa área vermelha com a forma de um cartão do dia dos namorados bem antigo. Espalhadas por todo lado, os agentes verão estátuas das coisas que o Professor mais gosta — a Mãe (uma versão feminina do Professor, fumando cachimbo), o Campo (uma enorme torta de maçã fumegante), Ciência (um modelo esquemático do átomo), a casa do Professor (é no lar que vive o coração) e Coisas Que Explodem Fazendo um Barulhão (vários tipos de explosivos sobre um pedestal). Nenhum destes objetos tem qualquer efeito no jogo a menos que você queira que eles tenham. No momento em que entram no coração, os agentes vêem Agnu novamente. (Se ele havia escapado sozinho do estômago, agora terá reforços — três de cada tipo.) Agnu, seus capangas e os Glóbulos Vermelhos entrarão todos no que parece ser uma grande passagem que existe à frente.

Entrar Num Pulmão Junto Com a AMEBA

Quando atravessam a passagem, os agentes vêem um enorme espaço aberto em torno de si que se estende por quilômetros em todas as direções. Este é um dos pulmões do Professor, que se parece com um balão cor-de-rosa de proporções gigantescas.

A passagem ainda está cheia de fluido, retido ali por uma membrana milagrosamente distendível. (Se analisarem a membrana de perto, os personagens encontrarão as palavras "Ace Corp. Divisão de Micro-Membranas Miraculosas" gravadas numa das pontas.) Quando atravessam a passagem, os Glóbulos Vermelhos abrem suas valises e as mantêm abertas enquanto atravessam a membrana que se abre em torno deles para permitir sua passagem sem permitir nenhum vazamento. Os personagens Inteligentes perceberão que é desta maneira que os Glóbulos Vermelhos conseguem o ar. Se algum dos personagens estava encontrando dificuldades por falta de ar, eles poderão enfiar a cabeça através da membrana e respirar normalmente.

No fim da passagem, os agentes vêem Agnu e seus seguidores equipando-se com asas delta. Assim que se afivelarem, eles se armam de agulhas imensas (1D de dano), Armas de Gosma (não causam dano, mas o alvo fica imobilizado por uma gosma grudenta durante três ações) e gaitas de fole (1D de dano). Eles se lançam atrás da membrana, gargalhando maldosamente.

Se estiverem no Marraschino, eles não terão problemas graças ao acessório helicóptero. Se não tiverem o Marraschino, eles terão de encontrar uma forma de voar. Talvez eles consigam improvisar um mini-aeroplano a jato com as valises dos Glóbulos Vermelhos e as pequenas garrafas de oxigênio que elas contêm.

Se os agentes se amedrontarem e não seguirem Agnu, deixe-os circular pela corrente sanguínea (passando novamente pelo coração — ai!) até eles voltarem ao pulmão. Ou Faça os Glóbulos Vermelhos se encherem de serem maltratados pelos agentes e formarem um exército para tirá-los do seu caminho. Você poderia inclusive fazer uma horda de Glóbulos Brancos aparecer e fazê-los mudar de curso, obrigando-os a uma viagem inesperada a alguma outra parte do corpo.

Os agentes passam através da membrana e flutuam para dentro do pulmão onde eles vêem os AMEBAnos voando em suas asas delta. Os que têm agulhas estão se chegando perigosamente perto das paredes do pulmão.

Deixe os agentes combaterem as forças da AMEBA como eles quiserem — mas toda vez que alguém falhar num teste de Disparar Armas, haverá uma chance de 1 em 6 do pulmão ser atingido. E mesmo que os agentes sejam escrupulosamente cuidadosos, os AMEBAnos não têm nada a perder. Eles dispararão suas Armas de Gosma contra o Marrasquino, numa tentativa de obstruir as lâminas do helicóptero com goma ou travarão lutas de espada audaciosas usando as agulhas.

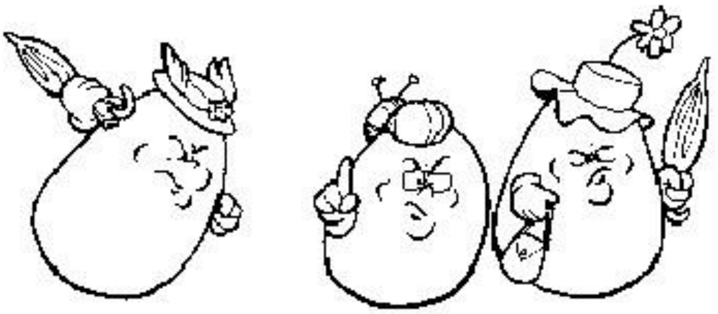
(Uma alternativa engraçada é fazer com que o pulmão seja resistente a tudo — inclusive ao Marrasquino colidindo contra ele com suas pás de helicóptero em alta

velocidade. Quando todo mundo tiver relaxado, uma pena cairá da cauda de um personagem pato (ou algo similar) e roça de leve na parede do pulmão. BUUUUUMMMMMM! Uma célula do pulmão salta, criando uma rajada de ar que empurra a todos em direção à parede do pulmão e através dela. Eles caem ...

Chegando À Base de Todas as Coisas

Todos que foram apanhados no vazamento, inclusive as forças da AMEBA, deslizam por um túnel escorregadio e cheio de curvas até chegarem a uma sala longa e estreita. As paredes acinzentadas estão cobertas de inscrições na forma de grafites que contêm bocados de informação praticamente inúteis. (Se os jogadores quiserem ler algum deles, você poderá lhes dar seus parágrafos preferidos de trivialidade, ou tirá-los aleatoriamente de uma enciclopédia ou de um livro de trivia qualquer. Eles estão, é óbvio, no apêndice do Professor.

Antes dos agentes conseguirem se refazer, Agnu e as forças da AMEBA fogem pelo apêndice desaparecendo depois de uma curva. Quando os agentes terminarem de fazer a curva, os AMEBAnos terão escapado mais uma vez. Não existe nenhuma saída visível mas na outra extremidade do apêndice existe uma placa enorme onde está escrito em letras brancas contra um fundo preto "CENSURADO." Se os agentes tentarem continuar além do sinal, uma horda de velhotas com guarda-chuvas ("An-titias-Corpos") aparecerá e os surrará sem motivos e, em seguida, desaparecerá.



Uma verificação cuidadosa das paredes do apêndice revelará um pequeno painel que leva a um cabo enorme com uma inscrição "Medula Espinal" que estala devido à carga de eletricidade. Os agentes que tentarem escalá-la sem luvas e botas isolantes sofrerão 2D pontos de dano e ficarão com a roupa fumegante e os cabelos esfrangalhados. Se Caírem, eles se desintegrarão e formarão pequenas pilhas de cinzas.

Os trajes de homem-rã servirão como isolante, se os agentes ainda os tiverem. Eles poderiam também se sentar no Marrasquino e deixá-lo flutuar como um balão. Se forem burros o suficiente (i.e. falharem num teste de Astúcia), eles poderiam usar seus kits de disfarce para tentar passar pela eletricidade se Esgueirando — ou alguma outra coisa ainda mais idiota.

No alto da medula espinal fica o crânio do Professor. A passagem para dentro dele está bloqueada por uma escotilha de osso. Existe uma placa pendurada no puxador onde se lê "Gênio Malvado Trabalhando! Não Perturbe" Uma chave mestra funcionaria muito bem, mas um sucesso num teste de Armar/Desarmar Armadilha será suficiente para abri-la.

Que Entrem as Idéias

Depois do alçapão, que se abre para a base do crânio, fica o cérebro do Professor — uma sala enorme (com uma cúpula bastante alta, é claro) repleta de painéis de computadores cheios de luzes com um quilômetro e meio de altura. Na parte dianteira do crânio existem duas janelas grandes com pontos negros no centro — os olhos do Professor. Mais afastados, dos dois lados, existem conjuntos completos com instrumentos de percussão de todos os tipos — os tímpanos, naturalmente.

A Corrente Sanguínea

A corrente sanguínea se parece com um metrô. Está cheia de Glóbulos Vermelhos — células com o formato de um disco que usam chapéu e carregam uma pasta cheia de pequenos tanques de oxigênio que eles levam para todas as partes do corpo. Eles parecem que acabaram de sair uma lata de refrigerante.

De vez em quando surge também na corrente sanguínea um Glóbulo Branco que faz parte da polícia interna do Professor. Eles se parecem com Meganha O'Rourke socado dentro de uma fronha, por isso você deve usar os dados de O'Rourke (página 75).

Dentro da corrente sanguínea, os agentes precisarão dos trajes de homem-rã, a menos que eles optem por usar o Marraschino ou falhem num teste de Astúcia e provem ser burros demais para saber que não são capazes de respirar líquido. Outra alternativa seria usar a Lábia para convencer um glóbulo vermelho a lhes dar sua maleta que tem oxigênio suficiente para manter um personagem respirando até o fim da aventura.

Se os agentes causarem um distúrbio, um Glóbulo Branco aparecerá e os atacará. Ele se retirará se alguém Cair. Se os agentes o derrotarem, dois Glóbulos Brancos aparecerão da próxima vez, três na seguinte e assim por diante. Isto poderia se transformar numa piada recorrente, com os pobres glóbulos brancos aparecendo sempre no meio de uma luta — e sendo atacados pelos dois lados.

Se os jogadores provocarem uma destruição muito grande, o Diretor pode fazer com que o Professor ative o seu baço. Hordas de Glóbulos Brancos arremetem, cercadas de jatos de fumaça e se lançam na corrente sanguínea em grande atividade. A única chance que os agentes têm é se disfarçarem, ou incitar os Glóbulos Brancos a atacarem as forças da AMEBA.

A propósito, é impossível recuar na corrente sanguínea — o fluxo é forte demais para alguém resistir. Os agentes serão forçados a avançar junto com o sangue para onde você quiser.

Glóbulos Vermelhos

Esses caras estão aqui apenas para dar um pouco de colorido à história. Eles não interagirão muito com os personagens mas vamos ver o valor de seus atributos e perícias só por precaução.

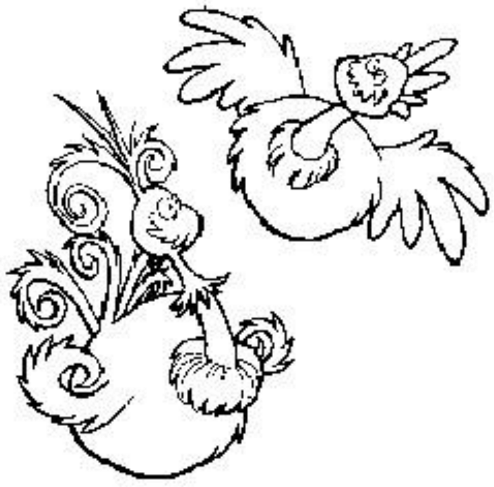
Pontos de Vida: 4

Muque e todas as perícias de Muque: 2

Zip e todas as perícia de Zip: 3

Astúcia e todas as perícias de Astúcia: 3 (exceto Resistir à Lábia que é 8).

Caradura e todas as perícias de Caradura: 1



As Idéias

As Idéias são simplesmente idéias que o Professor ainda não desenvolveu. Elas se parecem com aves fantásticas cobertas de penas multicoloridas. Algumas Idéias são muito arredias e difíceis de pegar.

Quando trazidas para a Terra (normalmente isso é feito agarrando-as), as Idéias podem se transformar em realidade. Isto não significa necessariamente que a Idéia se torne prática — uma combinação de escova de dentes e escova removedora de tinta é uma idéia boba e continuará sendo mesmo depois de ter sido trazida para a realidade.

No entanto, uma Idéia pode ser moldada pela pessoa que a toca e dá existência a ela — portanto, os jogadores têm uma oportunidade para serem criativos e construírem objetos a partir das Idéias que são convenientes para a realização de seus planos.

Para controlar uma Idéia o personagem precisa ser bem sucedido num teste de Luta. A Idéia tem direito a um teste de Esquiva. O nível de habilidade das Idéias é determinado individualmente, jogando-se dois dados e subtraindo-se 2 do resultado. Um total menor ou igual a zero significa que a Idéia não tem direito a um teste de Esquiva para tentar escapar do personagem. (Algumas idéias são mais impalpáveis do que outras.) O jogador pode decidir parar de perseguir uma Idéia e passar a perseguir outra se ele achar que está muito difícil de pegar a primeira.

Para determinar qual o elemento principal de uma Idéia, jogue os dados e consulte qualquer tabela existente neste livro. O objeto resultante é o material com que o jogador terá de trabalhar. (Se quiser ser completamente doido, você pode consultar diversas tabelas e combinar os resultados. Dê a informação ao jogador (pode ser que você prefira passar a informação por escrito ou conversando com ele em particular.)

Continua na próxima página ...

Na parte mais alta do crânio existe uma gaiola dourada, suspensa numa corrente. Dentro dela há um cubo preto com um aspecto muito solene, sentado com os braços cruzados e os pés balançando impacientes. Este é o Bom Senso do Professor que foi aprisionado por E. Coli para impedi-lo de interferir com as pesquisas do Professor. Normalmente, o Bom Senso conduz todas as idéias do Professor com rédeas curtas. Agora, nenhuma das idéias do Professor tem limites — esta é a razão pela qual ele está agindo de forma tão disparatada.

No instante em que entram, os agentes quase são atropelados por uma Idéia. Se alguém tocá-la ou agarrá-la, a Idéia começará a se torcer na mão do agente e se transformará num par de fones de ouvido com conchas no lugar dos fones. Se algum agente colocar este fone, ele ouvirá o barulho do mar (e ficará com o ouvido cheio de água salgada.) Isto deveria dar aos jogadores uma idéia do que são as Idéias.

E. Coli vem montada num hipopótamo alado de cor púrpura, agarrando as Idéias que passam a seu lado com seu Escudo de 1001 Utilidades à procura da Arma de Tortas de Creme Sem Leite. (Como resultado disso, pilhas de material estranho ficam espalhados pelo chão.) Ela solta uma risada estridente, quando vê os agentes. "Então, vocês conseguiram chegar ao cérebro? Pena que seus esforços tenham sido em vão! O Bom Senso do Professor está preso (ela faz um gesto em direção à gaiola dourada), e o controle que ele tem sobre suas Idéias não são páreo para o meu. E quando encontrar a Idéia que contém a Arma de Tortas de Creme Sem Leite, eu governarei o mundo!!! Ah-ahaahahaah!"

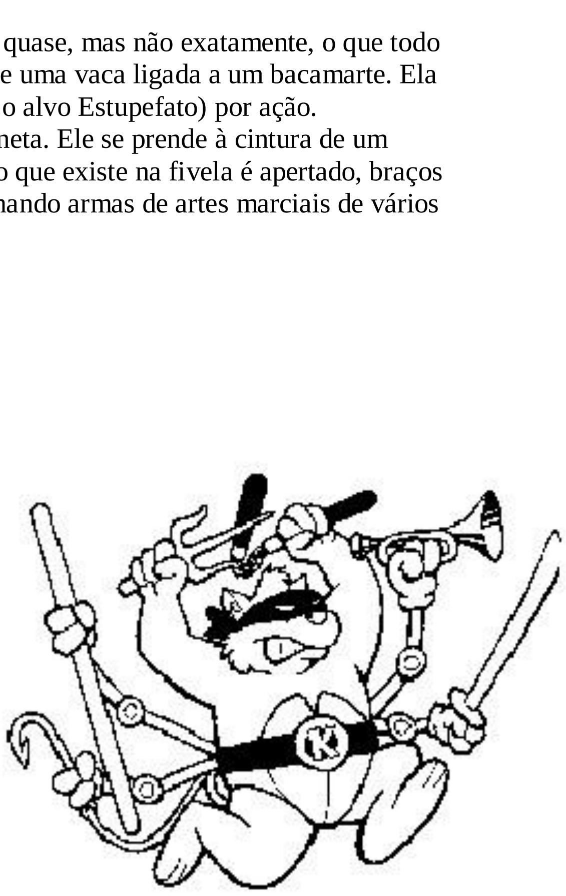
Dê aos jogadores uma chance de responder com suas próprias falas, ou atacar E. Coli enquanto ela voa ali por perto. Uma ação mais tarde, um grupo com sete aeronaves sair detrás de um banco de computadores! Ela são todas umas diferentes das outras — jatos, dirigíveis, ônibus espaciais, etc. Os pilotos são Agnu e dois de cada tipo dos AMEBAnos. E. Coli coloca-se na retaguarda.

Enquanto voam sobre os agentes, cada um deles estica a mão e agarra uma Idéia. Eles se concentram e as Idéias se transformam em vários objetos, que eles jogam sobre os agentes. Use a Tabela de Coisas Caindo do Céu existente na página 200 para determinar no que as Idéias se transformam, ou escolha alguns dos objetos a seguir:

« Um vidro de Restaurador Capilar (pág. 58). Ele desfará os efeitos do Creme de Barbear (v. a coluna lateral sobre a Arma de Tortas de Creme sem Leite). Ele fará nascer "cílios" num AMEBAno — nascerão fios extras ao lado daqueles que eles usam para se locomover. O AMEBAno ficará indefeso de tanto rir durante duas ações.

« A Arma de Tortas de Creme — É quase, mas não exatamente, o que todo mundo está procurando. Ela consiste de uma vaca ligada a um bacamarte. Ela dispara uma torta de creme (que deixa o alvo Estupefato) por ação.

« O Cinturão Ninja Tocador de Corneta. Ele se prende à cintura de um personagem. Quando o botão vermelho que existe na fivela é apertado, braços robotizados saem do Cinturão, empunhando armas de artes marciais de vários tipos e uma corneta que toca quando a pessoa que está usando o Cinturão avança para a luta. (Se ele não quiser avançar para a luta, o Cinturão desenvolverá pernas robóticas que avançarão para a luta.) O personagem que está usando o Cinturão tem direito a um teste de Luta a mais por ação. É necessário um sucesso num teste de Armar/Desarmar Armadilha para



remover o Cinturão. Se o personagem Cair ou remover o Cinturão, ele continuará Lutando com um teste de Luta por ação.

A esta altura os agentes já deveriam ter percebido que eles também podem agarrar um pensamento que esteja passando por eles. Se eles ainda não o tiverem percebido, faça com que um bando de Idéias tropece neles e se transforme em dispositivos úteis mas insanos — borrachas eletrônicas, frisbees nucleares, canhões de cola-tudo, etc. Depois que eles pegarem a idéia, explique-lhes as regras para alteração de idéias descritas na coluna lateral. No fim, a Luta deveria se transformar numa competição de Idéias.

A propósito, é impossível fazer a Arma de Tortas de Creme Sem Leite a menos que você tenha a Idéia certa. (Se fosse assim fácil, E. Coli já o teria feito.)

Pode ser que os agentes queiram libertar o Bom Senso do Professor, mas eles só serão capazes de fazê-lo se conseguirem encontrar uma abordagem sensata. Ele se recusará firmemente a ser resgatado de uma forma disparatada, explicando as razões aos agentes com uma voz calma e racional como a do Spock. Ele só permitirá que um agente o liberte se:

1) O agente tiver meios visíveis de suporte (ex: asas, escada)

2) O agente tiver uma forma sensata de abrir a gaiola (ex: uma chave, uma serra ou um pé-de-cabra) e

3) o agente não estiver usando nenhuma Idéia de forma alguma.

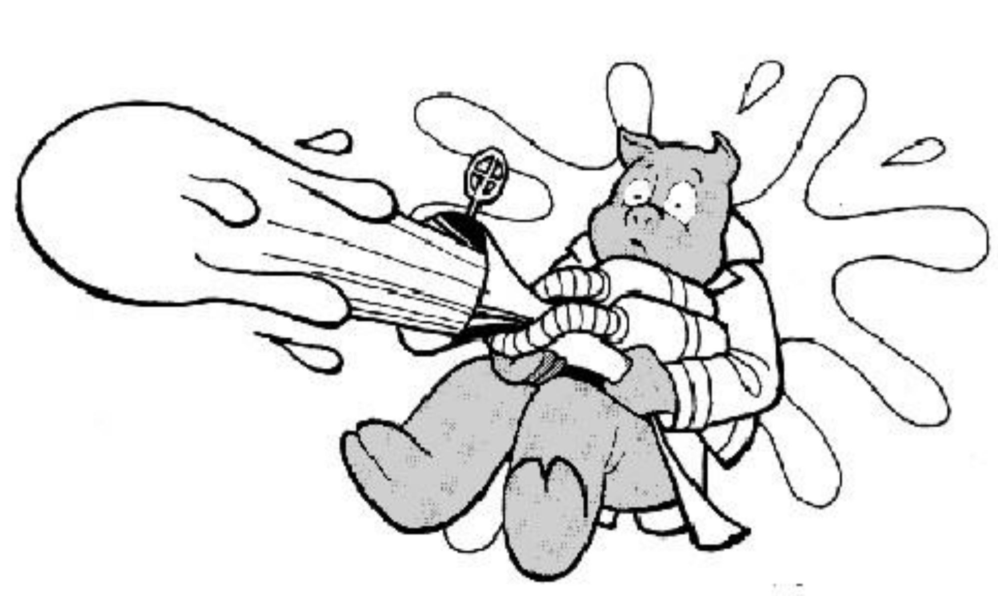
Se alguma destas condições não estiver sendo cumprida, o Bom Senso continuará firme no mesmo lugar e chegará a consertar qualquer dano que os agentes venham a causar na gaiola. É impossível convencê-lo usando-se a Lábia — ele é muito sensato para isso.

Se os agentes libertarem o Bom Senso, ele voará pelo cérebro do Professor em círculos cada vez mais fechados, reunindo todas as Idéias (tanto as realizadas quanto as incriadas) e as trará para a Terra. No entanto, ele se esquecerá de uma — que por acaso é justamente a Arma de Torta de Creme Sem Leite.

Se os agentes não conseguirem libertar o Bom Senso ou achar uma alternativa (as Idéias poderiam ser convencidas usando-se a Lábia), aí todas as Idéias serão usadas na batalha ou tocadas e descartadas pela E. Coli — com exceção da Arma de Tortas de Creme Sem Leite.

Se os agentes ignorarem o Bom Senso e continuarem a combater a AMEBA, todas as Idéias acabarão sendo usadas. (Isto acontecerá quando os jogadores — e o Diretor — ficarem literalmente sem idéias.) A última sobrevivente será a Idéia da arma.

De uma forma ou de outra, a Idéia da arma esvoaçará entre E. Coli e os agentes — pronta para ser agarrada. "Aquela é a última Idéia" grita E. Coli. "Peguem-na!" Ela e os AMEBAnos restantes precipitam-se ...



As Idéias (continuação)

O jogador tem a possibilidade de modificar uma Idéia. O que ele pode fazer é:

1. Mudar o tamanho de uma parte ou de toda a Idéia. Você poderia fazer um elefante ter o tamanho de um camundongo e vice-versa.

2. Modificar o valor de um atributo, habilidade, Crença ou Objetivo de uma Idéia. Você pode fazer com que um elefante não tenha medo de camundongos, ou com que um camundongo seja rápido e vigoroso.

3. Mudar o formato de uma parte ou de toda a Idéia, mas mantendo todos os atributos e habilidades originais. O elefante pode se transformar num peixinho dourado incrivelmente forte e tarado por amendoim ou o camundongo poderia criar asas e um bico. (Note que nenhum dos dois saberá nadar ou voar, a menos que eles já o soubessem antes.)

4. Modificar ou adicionar um atributo, habilidade, Crença ou Objetivo. Agora você pode fazer aquele peixe dourado/elefante nadar bem. Ou você poderia dar ao camundongo a habilidade de soprar fogo.

O jogador só pode usar duas destas quatro opções em uma dada Idéia (o jogador escolhe quais). Você pode, também, escolher usar a mesma opção duas vezes — isto conta como duas opções.

Depois que o jogador tiver terminado, a Idéia, modificada para melhor ou para pior, se transforma em realidade. O jogador não têm mais controle sobre ela, a menos que se trate de um objeto inanimado. (Claro que suas Crenças & Objetivos podem ter sido alterados para fazê-la naturalmente prestativa.) A Idéia não poderá mais ser alterada, nem mesmo pela pessoa que a tornou realidade. Ela continuará sempre sendo como ela é.

No entanto, um personagem poderia alterar a Idéia de uma outra pessoa enquanto ela está sendo moldada. Para isso o personagem tem de ser bem sucedido num teste de Lábia contra a pessoa que está alterando a Idéia. Se o teste de Resistir à Lábia falhar, o jogador terá de deixar o personagem que usou a Lábia alterar uma das opções à sua escolha. O processo de criar uma Idéia dura uma ação. A Idéia torna-se real na próxima ação.

Não seja muito limitativo quando estiver criando Idéias ou julgando as criadas por outros — seu objetivo principal é colocar todos num clima inventivo.

A Arma de Tortas de Creme Sem Leite

Esta arma espantosa parece-se com uma pistola de raios normal dos desenhos animados. Seu cano é mais largo na ponta como um bacamarte. Existem várias caixas de metralha ligadas ao cano com longas mangueiras expostas que fazem com que seja difícil empunhar e disparar esta arma. (Adicione um ao resultado de todos os testes de Disparar Armas quando estiver usando esta arma.) Quando o gatilho é apertado, líquidos com as cores mais estranhas circulam pelas mangueiras em direção à arma e formam uma torta de creme. O processo é suficientemente rápido para fazer três tortas por ação, o que permite ao atirador acertar três alvos em uma única ação.

Se o atirador falhar num teste de Disparar Armas, o gatilho ficará preso. A arma (e o personagem) giram numa velocidade incrível disparando tortas em todas as direções. Todo mundo joga os dados como sempre para ver se foi atingido por uma torta perdida — só que neste caso os três resultados menores terão sido atingidos. O atirador ficará Estupefato durante três ações e terá de ser bem sucedido num teste de Disparar Armas para conseguir recobrar o controle da arma. Se ele falhar neste teste a arma explodirá cobrindo uma área do tamanho da Nova Jersey com creme feito sem leite. Todo mundo que estiver na área ficará Estupefato e muito sujo.

A Arma de Tortas de Creme Sem Leite pode disparar vários tipos de creme diferentes. Jogue os dados, toda vez que uma torta for disparada, e consulte a tabela a seguir para determinar de que tipo ela é:

1 - Creme de Barbear. Este creme não é apenas um lubrificante — ele elimina o uso de pincel e navalhas e barbeia ele mesmo. Se um personagem coberto de Creme de Barbear ficar completamente imóvel, ele o barbeará dos pés à cabeça. Aqueles que se moverem, mesmo que um pouco, sofrerão 1D pontos de dano e acabarão cobertos de ataduras.

2 - Creme Refrigerante. Congela a vítima, causando 1D pontos de dano, e deixa-a presa num bloco de gelo que se derreterá uma ação mais tarde.

3- Creme Facial. Altera a aparência do alvo, como se ele tivesse o prodígio Mudança Rápida/Disfarce. O Diretor pode escolher o tipo do disfarce aleatoriamente ou optar pelo pior tipo de disfarce naquela situação. Um personagem no meio de um bando de cachorros poderia acabar disfarçado de gato. Use a descrição do prodígio Mudança Rápida/Disfarce na página 45 para avaliar os efeitos do Creme Facial.

4 - Creme Evanescente. V. página 57.

5 - Creme da Safra. Todos os tipos de plantas domesticadas — pés de milho, trigo, tomate, repolho — começam a brotar por todo o corpo do personagem. Ele não sofrerá nenhum dano mas ficará Estupefato — e enraizado no local até a folhagem desaparecer.

6 - Meio a Meio. Dois dos tipos acima combinados.

Se ainda houver algum agente em pé, eles poderão lutar contra as forças da AMEBA pelo controle da Idéia da Torta de Creme sem Leite. Ela tem Esquiva igual a 10 — muito difícil de ser agarrada. Quando alguém conseguir finalmente agarrá-la, estará na hora do ....

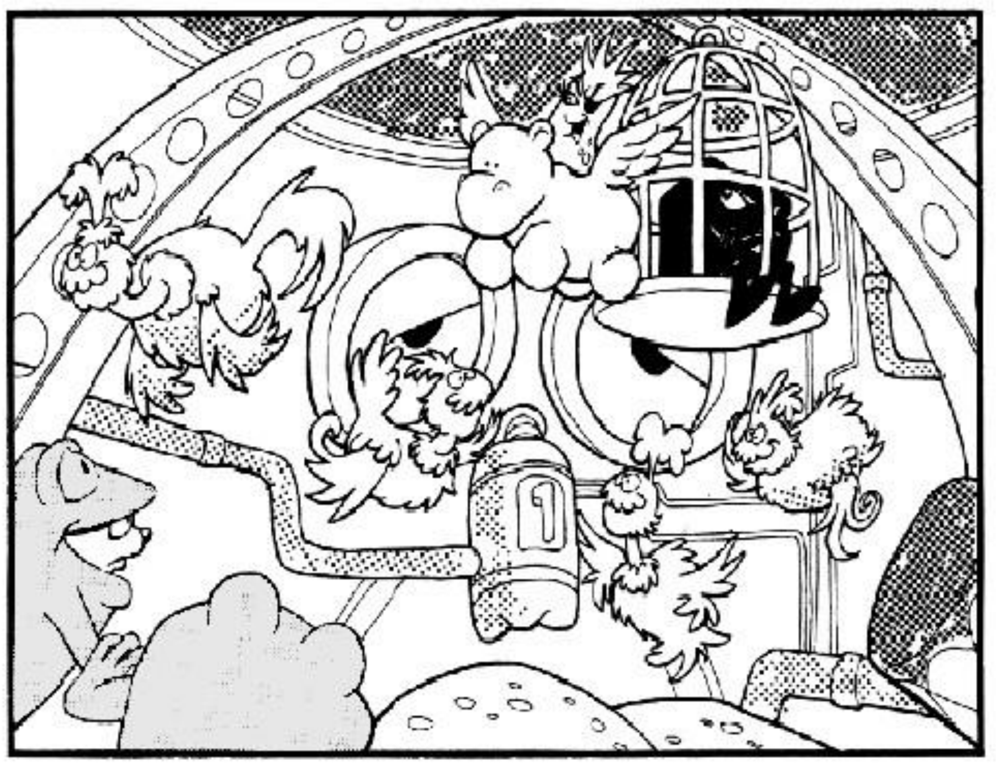
Grand Finale

Se os agentes conseguirem o controle da Arma de Tortas de Creme Sem Leite, os AMEBAnos lutarão durante três ações, depois desistirão. Se a Arma não der nenhum defeito, os agentes poderão fazer E. Coli e seus AMEBAnos sair marchando pelo ouvido do Professor e levá-los à justiça. Veja a seguir.

Se a AMEBA conseguir a Arma, E. Coli se apoderará dela, gargalhará malevolamente e a apontará contra os agentes. Ela acabará falhando num teste de Disparar Armas e a Arma dará algum defeito.

Se (quando) a Arma pifar, E. Coli, as forças da AMEBA e todos os agentes que ainda estiverem dentro do crânio serão esguichados para fora pelas orelhas do Professor no meio de um grande jato de creme sem leite. Depois que tiver tirado os últimos vestígios de creme de seus ouvidos, o Professor voltará ao normal. Ele agarrará uma máquina com um rótulo onde está escrito "Removedor de puxa-puxa Ace", recolherá todo mundo e os despejará dentro da máquina que fará com que eles voltem ao tamanho normal. Os Mocinhos venceram novamente.

Guardas truculentos surgirão carregando pinças minúsculas para capturar E. Coli e seus capangas. O Professor explica que eles ficarão confinados num meio propício onde terão chance de desenvolver uma cultura verdadeira. Depois, ele agradece a todos novamente enquanto as luzes se apagam e começa a tocar a música tema do filme.



Pontos de Trama

Todo mundo ganha um Ponto de Trama se tiver feito pelo menos um membro da AMEBA ou um Glóbulo Branco Cair. O primeiro jogador a pensar em dar uma forma às Idéias também ganhará um Ponto de Trama. Dê dois Pontos a qualquer um que tiver libertado o Bom Senso ou tiver feito E. Coli Cair.

Os jogadores perderão um Ponto de Trama por danificarem imprudentemente o corpo do Professor enquanto estiverem lá dentro e dois Pontos de Trama se atacarem o Professor diretamente.

Capítulo 9:

Alguns Curtas

Neste capítulo veremos cinco aventuras curtas de Toon. Você pode jogá-las como curta-metragens quando não tem muito tempo disponível. Ou pode expandi-las até transformá-las em longa-metragens ... um bom exercício para você criar suas próprias aventuras no futuro.

A Balada do Mocuco

Roteiro de Kyle Miller

Esta aventura se passa nas pradarias do velho oeste. A sempre presente, sempre acrescente rede ferroviária está ocupada assentando trilhos abrindo caminho para fora da cidade do Velho Oeste (v. a pág. 184). A construção da estrada está sendo atrapalhada por um sitiante teimoso — um velho simplório cujo rancho bloqueia a única passagem para fora do vale. O sitiante é um Mocuco (veja sua descrição na página 68) que simplesmente não vai seu mudar.

Os personagens são contratados pela estrada de ferro para apoquentar, intimidar ou de alguma outra forma assustar o Mocuco para ele sair do caminho da estrada. Eles receberão armas (tamanho único — personagens do tamanho de um camundongo terão de ser bem sucedidos num teste de Muque para não serem derrubados toda vez que dispararem uma arma) e terão os recursos do pátio de manobras à sua disposição. Entre estes recursos incluem-se pás, tábuas, placas de aviso, trilhos, uma locomotiva e dinamite. A dinamite é guardada num galpão bem pequenininho; há fósforos também no galpão. Todos os outros materiais estão simplesmente espalhados pelo pátio cercado.

Os personagens encontrarão o Mocuco sentado na varanda da frente de sua cabana tocando banjo e cantando (terrivelmente) com uma voz muito aguda. Os trilhos da estrada de ferro estão assentados até chegar à porta da frente de sua casa e continuam do outro lado. De forma geral, o Mocuco fingirá não ter o menor interesse nos personagens e simplesmente cantará mais alto depois de cada encontro com eles.

O Mocuco reagirá aos vários planos da seguinte forma:

Se os personagens tentarem atirar contra o Mocuco, ele entrará correndo na cabana, colocará um número incrível de canos de armas de fogo para fora através das portas e janelas e responderá ao fogo. Faça um teste de Disparar Arma para cada jogador para ver se acerta alguém.

Se eles tentarem derrubar a cabana com a locomotiva ou algum outro veículo, o Mocuco abrirá a porta da frente e deixará o veículo entrar, depois fechará a porta. Qualquer pessoa que abrir a porta encontrará o veículo rolando de marcha-ré.

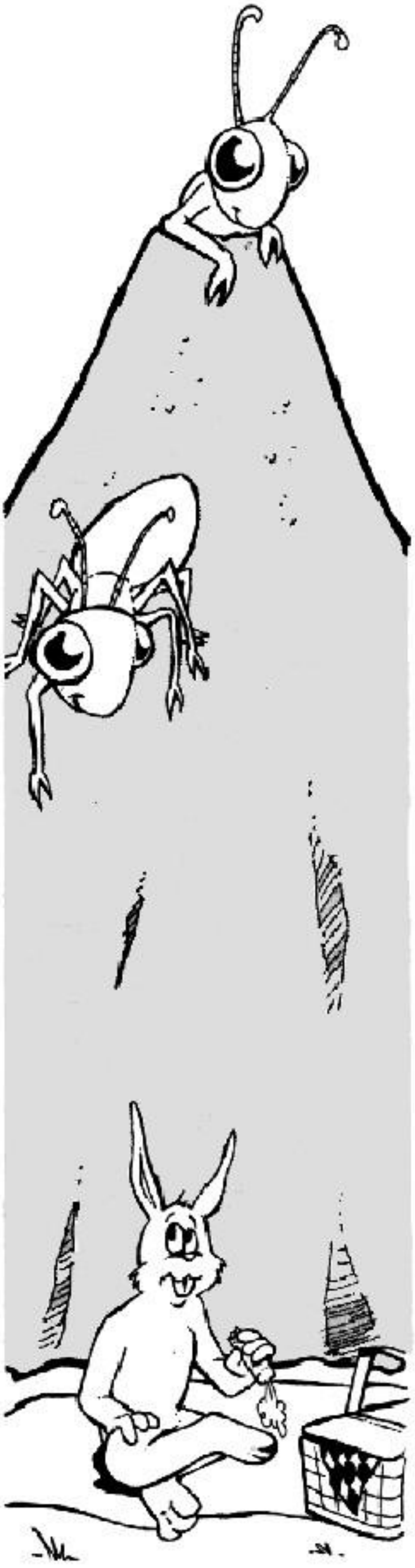
Se os personagens conseguirem convencer o Mocuco a se mudar usando a Lábia, ele pedirá a eles para ajudarem-no. Ele mostrará uma caixa que precisa ser levada para cada personagem — e cada caixa conterá uma armadilha da Tabela de Armadilhas Aleatórias.

Se os personagens conseguirem destruir a casa do Mocuco, eles descobrirão que ele os trancou para fora do pátio de manobras da estrada de ferro, impedindo-os de receber o pagamento.

Se falharem completamente ou acharem uma solução de compromisso com o Mocuco (i.e. mudar a passagem do vale de lugar), eles descobrirão que perderam o emprego e o Mocuco foi contratado como o novo maquinista da estrada de ferro.

Formigas Abusadas

Roteiro de Allen Varney



Os personagens dos jogadores são agentes do governo ou da polícia encarregados de manter a ordem em Qualquerópolis. Um dia, ao investigarem algumas denúncias misteriosas, eles descobrem que a cidade inteira foi invadida por formigas gigantes! É preciso deter estes insetos antes que Qualquerópolis seja destruída.

As formigas têm um metro e meio de altura, olhos vesgos esbugalhados e uma Força Incrível igual a 10. Seus Atributos têm valor igual a 6 e o nível de habilidade em todas as perícias é igual a 7. Cada formiga tem 8 Pontos de Vida — e existem centenas delas aterrorizando Qualquerópolis!

Divirta-se com as cenas de formigas gigantes vandalizando as lojas da cidade; a confeitaria, a loja de ferragens, etc... Os personagens podem enfrentar ou passar a Lábia em algumas formigas, mas sempre haverá outras para eles cuidarem. Raios e poções encolhedoras funcionarão apenas com uma formiga de cada vez. Se alguém descobrir alguma forma divertida de lidar com todas as formigas de uma vez, você deverá dar ao jogador um Ponto de Trama — mas não deve permitir que o plano funcione pois a aventura ainda não terminou.

As formigas tentarão deixar os personagens Estupefatos, fazer com que eles Caiam ou deixá-los de alguma forma incapacitados. Depois elas carregarão os personagens para um formigueiro colossal que está sendo construído próximo a um laboratório industrial nos limites de Qualquerópolis. Elas entram no formigueiro, percorrem túneis sinuosos, passam por salas de aula de formigas, fazendas de formigas até chegar à cidade em si, uma avenida no estilo de Las Vegas, cheia de cassinos, luzes neon e luminosos piscantes que dizem:

AÇÚCAR — DOBRE SUA QUANTIDADE DE AÇÚCAR NUMA ÚNICA APOSTA — MAIS DE UM MILHÃO DE CUBOS DE AÇÚCAR PAGOS AQUI NO MÊS PASSADO!

Os cassinos das formigas são cobertos de veludo vermelho e estão repletos de mesas de pôquer, roletas, jogos de dados, máquinas caça-níqueis, sinetas e risadas de formiga. Existe açúcar por toda parte, grandes pilhas dele. Amarrado próximo a uma roleta, existe um velho com cara de professor universitário — o famoso Professor Molamestra (página 197.) As formigas estão apostando grandes montes de açúcar para ver quem fica com o professor aprisionado que está muito assustado e grita para os personagens "Por favor, me soltem!" Neste ponto os personagens acordarão, conseguirão se soltar ou entrarão em ação de alguma outra forma.

O professor Molamestra gritará que as formigas gigantes foram criadas quando uma formiga operária roubou uma de suas sementes de Super-Crescimento. A semente foi levada para a câmara da Rainha. Ela é a chave para a solução do problema das formigas gigantes. Faça com que os personagens lutem uma batalha titânica (e absurda) para chegar à câmara da Rainha.

Lá eles a encontrarão mastigando sem parar e crescendo velozmente. A seu redor, eles verão formigas gigantes saindo de ovos gigantes. Fica a seu critério definir o que funcionará contra a Rainha: Pode ser que ela esteja a fim de arranjar um marido, ou de uma casa nas Bahamas; pode ser que ela acredite se um dos personagens lhe disser que existe uma mina de açúcar no Polo Sul. Se os personagens não tiverem a idéia de usar a Lábia contra a Rainha, poderá acontecer que eles consigam fazer com que ela os siga se eles vestirem disfarces de Formiga Gigante. Além disso, é claro que a força bruta também pode vir a funcionar contra ela. Tudo depende de você.

Não importa o que os jogadores façam com a Rainha, o mesmo acontecerá com as formigas operárias gigantes; se ela Cair, elas Cairão também. Se, por alguma razão, ela sair andando sem direção, elas a seguirão. Se as coisas saírem do controle, e as formigas vencerem, ou os personagens esquecerem completamente seu objetivo inicial, as formigas encolherão até chegar ao seu tamanho original no momento em que isto for mais divertido. Faça com que a aventura seja movimentada, engraçada e o mais absurda possível e seus jogadores formigarão de prazer ante a perspectiva de outras momices mirmecófilas.

... Mais Bobo é quem me Diz!

Roteiro de Kyle Miller

No Espaço Sideral, Torgo, o Terror, um alienígena com a forma de um lagarto (v. pág. 142) está tentando assumir o comando do Conselho Galático. Isto significaria o fim da liberdade no Espaço Sideral como nós o conhecemos. Os personagens têm de proteger o Conselho que, por acaso, está reunido na Estação Espacial Zero (v. pág. 191), da nova invenção de Torgo, o Suco da Imbecilidade.

Torgo se Esgueirará para dentro da sala de reunião disfarçado como garçom. Os personagens podem estar à mão como agentes de segurança desta reunião importantíssima, técnicos encarregados de consertar o sistema de som da sala de reunião ou como os verdadeiros garçons! Eles deverão ter muitas oportunidades de dar de cara com Torgo. Ele estará muito bem disfarçado, de modo que, apesar dele sibilar enquanto fala e ter uma cauda verde saindo detrás de seu uniforme de garçom, ninguém notará nada de errado a menos que alguém seja bem sucedido num teste de Visão/Audição/Olfato.

Mesmo que alguém seja bem sucedido no teste, será tarde demais para impedir que Torgo distribua o Suco da Imbecilidade às escondidas. Quando o tumulto (assumindo que haverá um) acalmar, o Presidente da Galáxia proporá um brinde pela vitória sobre o nefário Torgo. Claro que todos os jogadores conscienciosos e os membros do Conselho beberão a isso. Mas todos os copos estarão cheios de — claro — Suco da Imbecilidade.

Todos os jogadores que beberem do Suco de Imbecilidade terão que fazer um teste de Astúcia. Os personagens que forem bem sucedidos descobrirão que o valor do seu Atributo Astúcia e os níveis de habilidade de todas as perícias relacionadas a ele e o de todo mundo ficou igual a um. Uma falha significa que o personagem era burro demais para ser afetado pela bebida. O fato é que seu nível de habilidade em Astúcia vai para 6 e o de todas as perícias de Astúcia aumentam na mesma proporção. O personagem é agora um super-cérebro.

Mas os membros do Conselho que beberem do suco não se tornarão super-cérebros. Estes excelsos cavalheiros, senhoras e coisas começarão a agir como idiotas: atirando comida uns nos outros, limpando as mãos na roupa, rolando no chão, ficando pendurados nos candelabros (claro que existem candelabros numa estação espacial — esta é uma aventura de Toon) e fazendo outras coisas Estupefacientes. Depois que ficam idiotas, as pessoas começam a borrifar o suco por todo lado o que aumenta ainda mais o efeito terrível. Qualquer personagem que ainda for inteligente o suficiente para perceber o que está acontecendo verá Torgo gargalhar malevolamente e sair correndo da sala — e começa a perseguição.

A perseguição de Torgo será dificultada pela trilha de idiotas que ele deixa atrás de si em sua rota por várias secções de gravidade zero da estação orbital (faça testes de Zip para ver se consegue manter o equilíbrio ou se sairá ricocheteando pelas paredes) e — é claro — pelo guarda da estação, conhecido como Triturador (v. pág. 191). O Triturador não ajudará a perseguir Torgo, explicando que não existe nenhuma placa que diga respeito a Torgo ou que proíba planos de conquista alienígenas. Mas isto não o impede de fazer obedecer os regulamentos existentes contra correr, gritar, murros e espirros. (Em geral, ele não vê Torgo infringir nenhuma lei.)

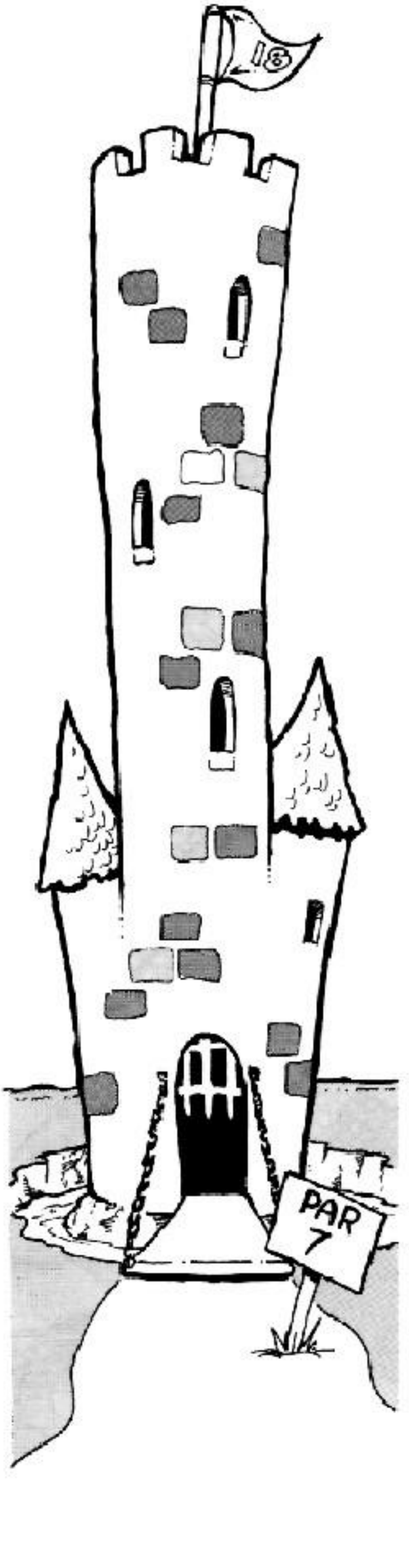
Se a perseguição demorar muito para ficar engraçada, considere a possibilidade do suco ter algum efeito colateral peculiar. Ele poderia causar a febre do feno. Ele poderia transformar os personagens em Percies ou Torgos ou dar-lhes Prodígios escolhidos aleatoriamente ou ter algum outro efeito Estupefaciente.

No fim, o bem deve triunfar e o suco deveria Imbecilizar o Torgo.

Afinal de contas, por que estragar um cenário divertido se você pode vir a usá-lo de novo no futuro?

Justa Injusta

Roteiro de Allen Varney



Os personagens dos jogadores são cavaleiros da Távola Redonda, na antiga Camelot (que fica logo Fora da Cidade). O nefando Cavaleiro Cinério capturou a princesa e a levou para seu castelo nas colinas da Escócia. Os personagens terão de salvá-la e, se o conseguirem, receberão gordas recompensas.

Depois de uma busca breve ou longa (a cargo do Diretor) os personagens chegam ao castelo do Cavaleiro Cinério. Há uma bandeira com o número "18" hasteada na torre mais alta do castelo. O Cavaleiro Cinério usa esta bandeira para capturar jogadores de golfe escoceses que atiram suas bolas em direção ao castelo (pensando que ele é o décimo oitavo buraco do campo onde estão jogando) e são presos no calabouço quando descem para recuperar as bolas.

Os personagens terão muitos problemas e um bocado de diversão tentando entrar no castelo. O Cavaleiro Cinério tem defesas contra todo tipo de ataque. Se você conseguir alguma maneira de atrapalhar um ataque ou uma tentativa de entrar no castelo — óleo quente, tesouras gigantes, alçapões, superfícies escorregadias, guardas monstruosos — o Cavaleiro Cinério irá usá-la, fazendo testes contra sua perícia Desarmar Armadilha na qual ele tem um nível de habilidade igual 9.

Os personagens dos jogadores conseguirão finalmente entrar no castelo e se encontrarão com o Cavaleiro Cinério em pessoa — uma doninha de nariz fino, corcunda e estrábica com Atributos iguais a 5, nível de habilidade igual a 9 em todas as perícias e 12 Pontos de Vida. Ele tem também uma esposa que manda nele e passa o tempo todo batendo nele com um rolo de macarrão (que não causa nenhum dano no Cavaleiro Cinério porque ele está acostumado mas que causará 2D pontos de dano em qualquer personagem que se meter no seu caminho).

Se os personagens fizerem o Cavaleiro Cinério Cair a Senhora Cavaleiro Cinério os perseguirá até ele se recuperar. E ela é capaz de fazer isto — ela é um verdadeiro terror com aquele rolo de macarrão (use os dados da Srta. Simião Cipó da aventura A Balada do Mocuco! da pág. 66. Trata-se do mesmo personagem num outro papel.)

Os personagens continuarão a criar problemas até que o Cavaleiro Cinério ou sua esposa os desafiará para uma justa. O vencedor da justa ficará com a princesa e todos os escoceses. À simples menção da palavra "justa", uma multidão de fãs deste esporte aparecerá do nada gritando e estimulando os contendores. Eles empurrarão nossos pobres paladinos para cima de suas montarias e num piscar de olhos os personagens se verão no meio de uma arena lotada, armados para o combate. Os fãs da justa providenciaram tudo: flâmulas, refrescos, bilheterias e até mesmo a arena.

O Cavaleiro Cinério fornecerá os cavalos. Estes cavalos, intentados como corcéis para os jogadores, são eles próprios personagens. Eles não querem ser montados. Seu nível de habilidade em Lábia e Resistir à Lábia é 10 e eles tentarão persuadir seus cavaleiros a trocar de lugar com eles. Se forem bem sucedidos, os cavalos montarão os personagens (nível de habilidade igual a 9 em Cavalgar) numa justa contra o Cavaleiro Cinério que estará sendo montado por seu próprio cavalo, Maybelle.

A esta altura as coisas deverão estar completamente disparatadas. Não importa como você resolva a justa, o Cavaleiro Cinério deverá ser derrotado. Os cavaleiros podem agora escoltar a princesa de volta para Camelot — podem mesmo? A princesa é de uma beleza estonteante. Ela é tão bonita que todo personagem que a vir ficará loucamente apaixonado e lutará contra os outros personagens para ser o único a acompanhá-la. Considere a possibilidade da Princesa vender entradas para a grande luta e amendoim para a platéia enquanto o desenho termina.

Nino e Sua Canção de Ninar

Roteiro de Steve Jackson

Esta é uma aventura para apenas um personagem, sozinho em seu quarto ou sua casa, tentando dormir. O jogador tenta descobrir formas de pegar no sono — e o Diretor de Animação frustra todas as tentativas da forma mais disparatada possível.

Veremos a seguir alguns eventos possíveis. É claro que eles não acontecerão necessariamente nesta ordem em seu desenho animado ... Tudo dependerá do que os jogadores farão. Mas ele dará ao diretor algumas idéias de coisas terríveis para fazer com seu jogador e respostas disparatadas para aquelas coisas que existe mais chance do jogador tentar em sua luta pelo merecido descanso.

O personagem pega no sono e ronca como uma serra elétrica. Um homenzinho aparece em seu sonho serrando madeira. O barulho da serra fica muito intenso e ele começa a gerar muita serragem. O personagem espirra e acorda — e vê o homenzinho ainda serrando madeira e fazendo muito barulho. O personagem terá de espantar o homenzinho e limpar a serragem antes de poder voltar a dormir.

Se tentar contar carneiros, o personagem adormecerá — mais ou menos. Ele continuará sonhando com carneiros pulando a cerca. Eles irão se amontoando no quarto. Mais cedo ou mais tarde o personagem acordará num quarto repleto de carneiros barulhentos e abusados.

Se o personagem tampar os ouvidos, um ladrão entrará na casa e andará pelo quarto na ponta dos pés. O Diretor descreverá a cena mas toda vez que o jogador disser que está fazendo alguma coisa, ele dirá “Não dá, você está com os ouvidos tampados e os olhos fechados.” O ladrão pegará tudo o que há no quarto e colocará num saco. Por último ele roubará os tapa-ouvidos e a partir deste instante o personagem poderá agir. (Use os dados de qualquer bandido descrito neste livro.) Se a polícia for chamada, uma gravação dirá que os policiais estão tirando uma soneca. Se o personagem conseguir fazer o ladrão Cair, ele adormecerá com um sorriso nos lábios e nada será capaz de acordá-lo.

Num outro sonho, o personagem pensará que está voando. Não, ele está caindo. AAAaaaaaa! Aí ele acordará. Quando acordar, ele estará realmente flutuando sobre sua cama. AAAaaaaaa!

Pode ser que o pobre personagem tente ler um livro para pegar no sono. Mas a única coisa que ele conseguirá achar é um livro de horror. Nem mesmo um Saco de Surpresas será capaz de produzir um livro chato. Quando finalmente conseguir pegar no sono, ele sonhará com um monstro que o engolirá. AAAAAAAAAA-AAAAAAAAaaaaaaaaaaaaaaaa!

Pode ser que o personagem tente tomar pílulas para dormir. Mas ele não será capaz de acordar os comprimidos para poder tomá-los. Se ele tentar, eles ficarão acordados tempo suficiente para fugir de sua mão. Eles fugirão, se esconderão e voltarão a dormir roncando cada vez mais alto.

Na próxima vez que adormecer, ele sonhará que está acordado em seu quarto tentando dormir. Aí o mesmo monstro atacará. O personagem fará testes de Luta mas perderá. Aí, ele acordará.

Pode ser que ele tente hipnotizar a si mesmo: “Você está ficando com sono, muito sono”. Ele precisará de um espelho. Mas ele fará sua imagem refletida adormecer ... ele verá seu reflexo se arrastar para a cama e cair num sono profundo.

Agora o personagem sonhará que conseguiu seu objetivo — encontrando um membro do sexo oposto adequado ou algum tipo específico de comida. O Diretor descreve o objeto desejado em grande detalhe. Aí a campainha toca e o acorda. Quando ele abre a porta, é o mesmo monstro de antes. Só que desta vez ele é real. O pobre monstro está apenas vendendo assinatura de uma revista mas como é que o personagem vai saber disso?

O desenho deve acabar com o sol nascendo. Finalmente o personagem consegue adormecer. Mas os galos estão cantando, o carteiro toca a campainha ... e assim por diante.

Capítulo 10:

Gerador de Aventuras para TOON

É fácil! É divertido! Siga as instruções, jogue os dados algumas vezes, preencha os espaços em branco e você terá uma aventura pronta para ser jogada, com cenário, bandidos, trama e até mesmo um Grand Finale! Se o resultado dos dados gerar uma aventura esquisita demais para ser verdade — ótimo! Isto é Toon. Se você realmente não quiser jogar a aventura como ela foi gerada pelos dados, jogue-os de novo. Lembre-se que os dados não passam de dados — você é o Diretor de Animação!

Jogue um dado e vá para a CIRCUNSTÂNCIA indicada pelo resultado. (Exemplo: se tiver tirado um “3”, você deverá ir para o quadro número “3” e ler a aventura “Batalha”.) Lá você encontrará uma frase com vários espaços em branco para serem preenchidos. Preencha-os com as informações existentes nas tabelas das próximas quatro páginas e sua aventura estará pronta. Se quiser uma trama secundária, você deverá voltar para esta página depois de ter terminado e jogar os dados para definir sua trama secreta, usando as tabelas para preencher os espaços em branco. Isto é tudo!

CIRCUNSTÂNCIAS

1 Esta será uma aventura de SOBREVIVÊNCIA

Os jogadores estão presos em __(LOCAL)____ e são importunados pelo __(BANDIDO)__ enquanto tentam voltar para casa e/ou sobreviver.

TRAMA SECRETA Jogue um dado:

1-3 ____(BANDIDO)___ quer ____(OBJETO)__ que está em poder dos jogadores

4-6 Nenhuma

2 Esta será uma aventura de RESGATE

Os jogadores devem libertar ____(PERSONA-GEM)_____ que está sendo mantido cativo pelo ___(BANDIDO)____ no ____(LOCAL)______.

TRAMA SECRETA Jogue um dado:

1 O _(PERSONAGEM) não deseja ser libertado

2 O ____(PERSONAGEM)____ está na verdade mantendo o ___(BANDIDO)____ prisioneiro

3 O (PERSONAGEM) é outro __(BANDIDO)__

4 O _(PERSONAGEM)_ é o dono do _(LOCAL)

5-6 Nenhuma

3 Esta será uma aventura de COMBATE

Os jogadores lutam contra ____(BANDIDO)___ no ___(LOCAL)______ pelo seguinte motivo (jogue um dado):

1 posse do ___(LOCAL)____

2 posse do ___(OBJETO)____

3 concorrência nos negócios

4 rixa pessoal

5 relacionamento com o __(PERSONAGEM)__

6 desejo por (MOTIVO)________.

4 Esta será uma aventura de PERSEGUIÇÃO

Os jogadores perseguem _____(BANDIDO)____ até __(LOCAL)__ para conseguir _(OBJETO)_ para ____(PERSONAGEM)____

TRAMA SECRETA Jogue um dado:

1 ____(BANDIDO)___ tem dupla (ou múltipla) personalidade (que não concordam entre si)

2 ____(BANDIDO)___ tem amigos ou familiares estranhos (jogue os dados e consulte a tabela de espécies)

3 ___(LOCAL)____ muda a cada cena (jogue os dados e consulte a Tabela de Lugares Aleatórios que preferir)

4 ___(OBJETO)____ é na verdade uma engenhoca marciana com o Prodígio que você desejar

5-6 Qualquer uma das opções acima ou todas elas juntas!

5 Esta será uma aventura de ROUBO

Os jogadores vão até ___(LOCAL)_____ para roubar ___(OBJETO)_____ conseguindo desta forma um ____(MOTIVO)_____.

TRAMA SECRETA Jogue um dado:

1-2 ___(OBJETO)_____ foi (jogue o dado novamente):

- 1 transformado em outro objeto
- 2 transformado numa armadilha
- 3 transformado em algo vivo
- 4 bem escondido
- 5 ocupado por (escolha uma espécie)
- 6 comido por (escolha uma espécie)

3-4 ____(BANDIDO)____ está de posse do ___(OBJETO)_____

5 As duas tramas secretas acima

6 Nenhuma

6 Esta será uma aventura de MISTÉRIO

Os jogadores são enviados pelo (PERSONA-GEM) para investigar __(LOCAL)_e encontrar _(OBJETO)_antes que __(BANDIDO)__ o faça.

TRAMA SECRETA Jogue um dado:

1-2 ___(LOCAL)___ está infestado de (jogue os dados e consulte Tabela de Espécies Aleatórias)

3 ___(OBJETO)_____ foi amaldiçoado (jogue os dados e consulte a Tabela Coisas Caindo do Céu a cada turno em que ele for segurado)

4 ___(OBJETO)_____ tem um guardião monstruoso (jogue os dados e consulte uma Tabela de Espécies Aleatórias e dê o valor 6 para os Atributos e o valor 9 para os NHs do guardião)

5_______(BANDIDO)___ tem uma coisa (de sua escolha) com ele

6 _______(BANDIDO)____ tem um Prodígio (de sua escolha) com NH igual a 9

Agora jogue um dado para escolher a tabela de locais apropriada. Depois faça uma jogada de dezenas e unidades para que descobrir em que local daquela tabela sua aventura acontece.

LOCAIS

1-2 QUALQUERÓPOLIS

11 Cadeia
12 Banco
13 Loja de Departamentos
14 Padaria
15 Biblioteca
16 Loja de Fantasias
21 Mercearia
22 Prefeitura
23 Hotel
24 Restaurante
25 Consultório Médico
26 Loja de Animais
31 Estábulo
32 Barbearia
33 Estação de Trem
34 Bar
35 Posto de Gasolina
36 Ferraria
41 Escola
42 Agência dos Correios
43 Consultório de Dentista
44 Carro-restaurante de um Trem
45 Balneário
46 Parque
51 Campo de Golfe
52 Canteiro de Obras
53 Teatro Municipal
54 Estádio de Futebol
55 Campo de Baseball
56 Museu
61 Zoológico
62 Laboratório Científico
63 Laboratório de um Cientista Maluco
64 Esconderijo de um Bandido
65 Depósito da Ace
66 Jogue os dados e consulte a Tabela Fora da Cidade

3-4 A CIDADE

11 Canteiro de Obras
12 Estação de Metrô
13 Túnel do Metrô
14 Esgoto
15 Engarrafamento de Trânsito na Hora do Rush
16 Saguão do Teatro Municipal
21 Loja de Departamentos
22 Mercearia
23 Cadeia
24 Loja de Fantasias
25 Padaria
26 Banco
31 Prefeitura
32 Restaurante
33 Joalheria
34 Depósito
35 Posto de Gasolina
36 Lavanderia
41 Museu
42 Loja de Discos
43 Bar
44 Agência dos Correios
45 Hospital
46 Loja de Produtos Esportivos
51 Loja de Ferragens
52 Agência de Automóveis
53 Hotel
54 Arranha-céu
55 Salão de Beleza
56 Floricultura
61 Zoológico
62 Fábrica de Robôs
63 Livraria
64 Consultório de Dentista
65 Pista de Boliche
66 Estação de TV

5 ESPAÇO SIDERAL

11 Lua
12 Marte
13 Planeta Éclair
14 Planeta Ameixa
15 Anéis de Saturno
16 Via Láctea
21 Estação Espacial Zero
22 Fronteira do Universo
23 Buraco Negro
24 Universo de Anti-matéria
25 Nuvem de Poeira Cósmica
26 Planeta Habitado pelos Patos Assassinos
31 Loja de Ferragens Sideral
32 Parque de Diversões Espacial
33 Zoológico Espacial
34 Fábrica de Robôs Orbital
35 Convenção de Marcianos Verdes
36 Planeta Vivo e Inteligente
41 Espaçoporto
42 Espaçonave Pequena
43 Espaçonave Gigantesca
44 Espaçonave Mal-assombrada
45 Cinturão de Asteróides
46 Sol (ai!)
51 Chuva de Meteoros
52 Dobra Espaço-Tempo
53 Marte Escravocrata
54 Planeta com Gravidade Baixa
55 Planeta com Gravidade Alta
56 Pântanos de Vênus
61 Planeta Onde Tudo É Gigantesco
62 Planeta Onde Tudo É Minúsculo
63 Universo de Anti-Matéria
64 Nuvem de Gás (gás hilariante)
65 Buraco Negro
66 Convenção de Marcianos Que Não São Verdes

6 FORA DA CIDADE

11 Idade da Pedra
12 Na Época do Rei Arthur
13 Base Espacial
14 Fazenda
15 Casa Mal-assombrada
16 Atlântida
21 Caverna do Ali-babá
22 Ilha Deserta dos Mares do Sul (com canibais)
23 Floresta de Sherwood
24 Transilvânia
25 Selva Africana
26 Estepe Africana
31 Deserto do Sahara
32 Poço de Petróleo
33 Reserva Indígena
34 Aeroporto
35 Estação Ferroviária
36 Ferraria
41 No Meio do Oceano (Splash!)
42 Polo Norte
43 China
44 Estúdio Cinematográfico
45 Navio/Esconderijo Pirata
46 Caverna Grande
51 Velho Oeste
52 Mina de Diamantes
53 Fazenda de Criação de Gado
54 Manicômio/Juqueri/Hospital de doidos
55 Base Militar
56 Ponte (sobre um rio)
61 Centro da Terra (pequenos demônios com tridentes, etc...)
62 Reserva Florestal
63 Fortaleza
64 Complexo Alfa
65 Estação de TV
66 Mundo Real!

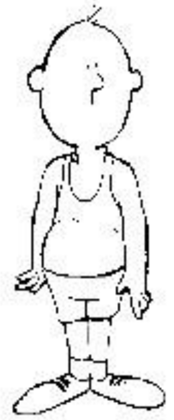
Agora preencha os brancos do texto de sua aventura com a linha escolhida das tabelas BANDIDO, PERSONAGEM, OBJETO e MOTIVO! Ou — se você quiser uma aventura realmente excêntrica — peça aos jogadores para escolherem personagens e nomes aleatoriamente e jogue a aventura que eles escolherem!

BANDIDO

Jogue um dado:

1 quadrilha de bandidos com um chefe durão
2 Mocuco
3 espião
4 inteligência superior
5 feiticeira
6 monstro

PERSONAGEM



Jogue um dado:

1 eles mesmos
2 filha
3 filho
4 professor
5 avó
6 chefe

MOTIVO

Jogue um dado:

1 dinheiro
2 fama
3 diversão
4 amor
5 alimento
6 todos os anteriores

OBJETO

Faça uma jogada de Dezenas-e-Unidades:

11 Um dos outros personagens
12 Rolo Compressor
13 Balde d'água
14 Lata de óleo (cheia)
15 Lâmpada (acesa)
16 Gaita de foles
21 Lata de tinta spray
22 Peruca
23 Elefante
24 Touro (atacando)
25 Espaçonave
26 Coro dos Meninos de Viena
31 Alfinete de fralda
32 Tuba
33 Vassoura
34 Três metros de corda
35 Ostra
36 Caixa de surpresas (abre depois de duas ações)
41 Canhão (2D pontos de dano)
42 Lupa
43 Charuto (aceso)
44 Torta de creme
45 Banana (com casca)
46 Gravata borboleta
51 Mola
52 Porta giratória
53 Agulha e linha
54 Boné com hélices
55 Garrafa de água de Seltz (cheia)
56 Bigode falso
61 Barco a vela
62 Pingüim
63 Borboleta
64 Par de luvas de boxe
65 Balde de confete
66 Ele próprio (o personagem encontra a si mesmo - ou uma cópia exata)

(Note que esta é também uma boa Tabela de Objetos/Animais Aleatórios — ou você pode usar esta tabela no lugar daquela quando quiser gerar mais aventuras.)

Se você quer que aconteçam coisas mais imbecis em sua aventura, faça uma jogada de dezenas-e-unidades e consulte uma das Tabelas de EVENTOS ALEATÓRIOS da próxima página. Use a tabela "Genérica" para aventuras ambientadas em Qualqueirópolis, City e Fora da Cidade e a tabela "Espaço Sideral" quando os personagens estiverem se aventurando por todo o universo.

Depois que todo mundo tiver se divertido e você estiver começando a se sentir cansado, existe a possibilidade de terminar tudo fazendo uma jogada de Dezenas-e-Unidades e consultando a Tabela de GRANDS FINALES APOCALÍPTICOS na pág. 172.

TABELA GENÉRICA DE EVENTOS ALEATÓRIOS

Se o resultado não fizer sentido (um redemoinho num túnel de metrô, por exemplo), use a próxima linha da tabela que fizer sentido, ou jogue os dados novamente (Esta observação é válida também para a Tabela de Eventos Aleatórios no Espaço Sideral.)

11	Terremoto
12	Tempestade de chuva
13	Chuva Torrencial (chovendo canivete)
14	Onda gigantesca provocada por maremoto
15	Chuva de meteoros
16	Eclipse
21	Erupção vulcânica
22	Passagem de um desfile militar
23	Uma pulga escapa do circo de pulgas
24	Uma pulga super-poderosa escapa do circo de pulgas
25	Tornado
26	Um laçador de cães míope tenta laçar um dos personagens
31	Um rolo compressor rola em direção aos personagens
32	Um transatlântico entra em cena navegando
33	Ladrões de banco roubam um banco nas proximidades
34	Blecaute geral — toda a energia desaparece (toda)
35	Tempestade de neve
36	Chuva de gelo
41	Tempestade de areia
42	Chuva de moedas (dinheiro caindo do céu)
43	Ladrões de banco passam correndo, perseguidos por policiais, e deixam cair um saco de dinheiro
44	Poço de petróleo começa a jorrar no local onde os personagens estão
45	Ao entrar numa loja, os personagens descobrem que são o milionésimo freguês e recebem um prêmio incomum (Alguma coisa cartinística)
46	Alguma coisa cai do céu. Jogue os dados e veja a linha correspondente na Tabela de Coisas Caindo do Céu
51	Estouro de manada de elefantes
52	Um ônibus pára e abre a porta, seu destino é algum lugar aleatório Fora da Cidade
53	Cupins famintos invadem a cena e devoram toda a madeira
54	Traças famintas invandem a cena e devoram todos os tecidos
55	O exército realiza experiências secretas (com explosivos) nas proximidades
56	Um super-personagem surge repentinamente de uma cabine telefônica e pede uma ficha
61	Os Rockettes entram em cena dançando e chutam tudo o que encontram em seu caminho
62	Um Gênio aparece e dá um desejo ao personagem mais “chato” (a critério do Diretor de Animação)
63	O telhado cai e amarrota os personagens (se não houver telhado, uma casa inteira desaba sobre eles — Todos os personagens que falharem em seu teste de Esquiva sofrerão 1D pontos de dano)
64	Os personagens ficam presos numa bola imensa de goma de mascar (sucesso num teste de Muscle para conseguir se libertar)
65	Uma garrafa cai de uma janela sobre a cabeça de um personagem escolhido aleatoriamente (1D pontos de dano e uma verificação na Tabela de Conteúdo de Garrafa)
66	Emenda no filme — pule para a próxima parte da aventura independente do que estava acontecendo nesta (esta é uma boa manobra para colocar a aventura no rumo certo — se é que isso faz alguma diferença)

ESPAÇO SIDERAL

11	Meteoro colide com os jogadores (uma falha no teste de Esquiva significa que o personagem sofreu 1D pontos de dano)
12	O sol escurece e o universo esfria; tudo fica congelado; os personagens ficam congelados no lugar onde estão, mas eles podem tentar se libertar (o sol volta a brilhar quando a falta de luz deixar de ser divertida)
13	Um disco voador pilotado por um marciano zangado surge do nada; o marciano ataca os jogadores
14	Um entregador aparece com uma entrega especial para os personagens (jogue os dados e verifique a linha correspondente ao resultado na Tabela de Armadilhas Aleatórias para ver o que existe no pacote)
15	A gravidade pára de funcionar e os personagens começam a flutuar (ou a gravidade começa a funcionar, se ela não estava funcionando)
16	Um planeta colide com os personagens (causando 2D pontos de dano em todos os personagens que falharem em seu teste de Esquiva)
21	Uma chuva de leite azedo encharca os personagens (vinda da Via Láctea, pegou essa?)
22	Começa uma tempestade de poeira cósmica, reduz tudo a pó; os personagens ficam estupefatos.
23	Um meteoro cai, ricocheteia e depois atinge os personagens (causando 1D pontos de dano em todos os personagens que falharem no teste de Esquiva)
24	Um meteoro cai, avista o personagem mais feio do grupo e foge de volta para o céu.
25	Uma constelação anima-se e pergunta aos personagens “De que signo vocês são?” Se eles não responderem as estrelas da constelação começarão a cair sobre os personagens (estrelas cadentes, entedeu?); NH 7em Disparar Armas, 1D pontos de dano.
26	Uma vaca passa voando (a vaca que pulou sobre a lua); mas ela é na verdade um touro que passa a perseguir os personagens por todo o universo.
31	A espaçonave dos personagens fica sem gasolina e mergulha em direção ao corpo sideral mais próximo
32	Uma lagarta espacial gigante se esconde, arremessa tortas de creme gigantes contra os personagens (todos os personagens que falharem num teste de Esquiva ficarão Estupefatos)
33	Um cometa passa pela cena e faz toneladas de neve e gelo caírem sobre os personagens (ou sobre a nave deles)
34	Um terremoto sacode os personagens; todos que falharem num teste de Zip ficarão Estupefatos.
35	Os personagens chegam a uma distância perigosamente pequena do Cinturão de Orion —suas calças caem e ele sai em perseguição aos personagens.
36	Vendedores marcianos (que não são verdes) se teleportam para a cena e tentam vender os Anéis de Saturno para os personagens.
41	Um cortador de queijo gigante aparece em cena e começa a cortar pedaços da lua — é melhor os personagens que estão na lua pensarem rápido; os personagens que estiverem em qualquer outro lugar verão fatias imensas de queijo se precipitando em direção a eles
42	As estrelas se alinham para uma distribuição de papéis de uma peça, esperam os personagens para escolher o astro mais bonito; os que perderem ficam indignados (o gelo derrete, o líquido evapora, transformando o cenário em deserto, etc.)

ESPAÇO SIDERAL

43 Uma dobra espaço-tempo leva os personagens para a Fronteira do Universo (v. a descrição na pág. 190), onde uma horda de peregrinos saúda o personagem mais estúpido do grupo como seu líder místico.

44 Torta Gigante cai sobre os personagens. Todos que falharem em seu teste de Esquiva ficarão Estupefatos.

45 Os personagens encontram uma bandeira imensa com milhares de quilômetros de comprimento — quando vista de longe, descobre-se que está escrito “BANG!” nela (prova de que a Terra foi visitada por Diretores de Animação na Antigüidade)

46 Os personagens caem num universo alternativo onde tudo funciona às avessas.

51 Os personagens dão de cara com os letreiros de início de um filme de aventura espacial (se eles estiverem numa espaçonave, ela ficará inutilizada; se estiverem num planeta, serão enterrados por letras gigantescas e ficarão Estupefatos)

52 Os personagens encontram um mochileiro das galáxias que é portador da terrível doença do espaço sideral (o atributo Astúcia e o NH das perícias de Astúcia ficam reduzidos a 1 enquanto isto estiver sendo divertido)

53 A constelação da Ursa Maior começa a vazar e deixa os personagens ensopados de leite fresco

54 Os pratos da constelação de Libra se desequilibram derrubando meteoros sobre os personagens (1D pontos de dano para cada personagem que falhar em seu teste de Esquiva)

55 A força de gravidade do Sol aumenta subitamente; os personagens são sugados em sua direção, aterrisam lá, queimam os pés (1D pontos de dano) e decolam como foguetes

56 Uma dobra espaço-tempo leva os personagens a Marte onde eles encontram mais marcianos (verdes) do que eles jamais imaginaram existir: é melhor eles pensarem rápido (e usar a Lábia!)

61 Os personagens chegam a um planeta habitado por criaturas cobertas de espinhos (e incrivelmente antipáticas) que querem apenas ser amadas e abraçadas.

62 O universo acelera — os personagens começam a envelhecer rapidamente

63 Os personagens aterrisam em Vênus — onde eles se apaixonam pela primeira coisa (animada ou inanimada) que eles encontrarem

64 Os personagens descobrem o significado cósmico de tudo o que existe; todos os personagens que falharem num teste de Astúcia serão transformados em gurus até a hora em que o Diretor não aguentar mais este efeito terrível

65 Nuvens de poeira magnética surgem em volta dos personagens; a visibilidade é zero; a nave está fora de controle; os personagens estão eletrostaticamente magnetizados (a nuvem e seus efeitos durarão enquanto forem divertidos)

66 Um desequilíbrio cósmico faz com que os planetas saiam de suas órbitas e batam uns nos outros como bolas de bilhar; eles entram em buracos negros e emergem em universos alternativos com velocidade maior que a da luz, cruzam parsecs de espaço num instante até chegarem à Fronteira do Universo e depois voltam para seu próprio continuum numa chama de luz; voltam para seus lugares e o jogo continua

FINAIS APOCALÍPTICOS

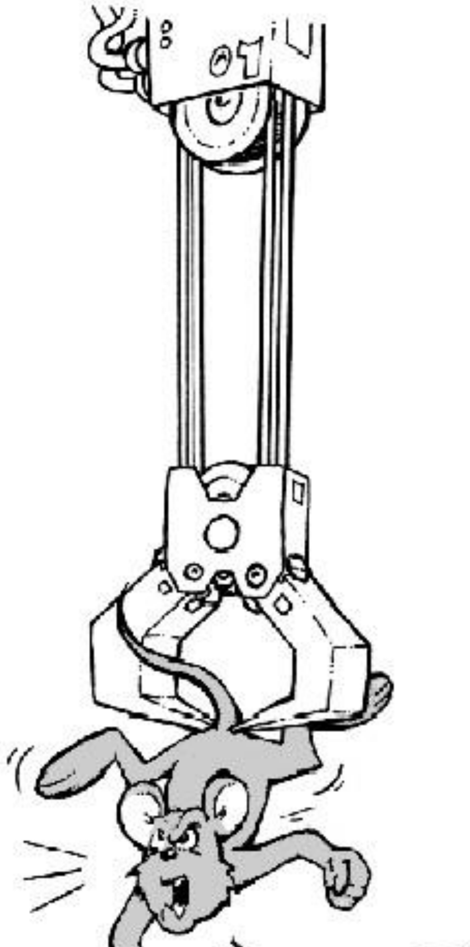
Quando você quiser que a aventura tenha um final estrondoso, dê a todos os jogadores uma chance de criar uma boa piada como conclusão. Se aparecer algum final adequado desta forma, agarre-o. Se não, faça uma jogada de Dezenas-e-Unidades e consulte a tabela a seguir:

11	Chuva de fogos de artifício caindo do céu explode tudo; os personagens flutuam entre as nuvens com asas e harpas.
12	O desenho estoura seu orçamento e o estúdio interrompe sua produção.
13	O lápis do Diretor de Animação quebra; ele não pode mais desenhar os personagens
14	Um terremoto enterra os personagens onde eles são atormentados por demônios vermelhos armados com tridentes.
15	Uma avalanche de pedras enterra os personagens
16	Raios dos céu fritam tudo
21	O filme arrebenta
22	O projecionista pede demissão decepcionado com o enredo do desenho
23	As pessoas que estão assistindo ao desenho se levantam e saem
24	A lâmpada do projetor se queima; os personagens começam a tropeçar no escuro
25	Algumas pessoas vestidas de branco arrastam os personagens com redes de caçar borboleta.
26	Uma avalanche de qualquer tipo de material (a escolha fica a cargo do Diretor de Animação) enterra os personagens
31	Um ciclone transporta os personagens para uma terra mágica onde reina a felicidade
32	Um asteróide atinge o planeta onde os personagens vivem; o planeta é destruído e todo mundo fica Estupefato.
33	Um vulcão entra em erupção bem debaixo dos personagens lançando-os ao espaço. Os personagens transformam-se em constelações
34	Um maremoto submerge tudo; os personagens transformam-se em peixes
35	Uma avalanche de chantilly enterra os personagens
36	A avó do bandido aparece e o leva embora puxando-o pela orelha; os mocinhos vencem a luta
41	Termina o estoque de tinta da companhia produtora do desenho
42	Uma avalanche de sorvete enterra os personagens
43	Uma avalanche de doce de leite enterra os personagens
44	Os filmes em 3 -D são aperfeiçoados; os desenhos animados como o que os personagens estão participando tornam-se obsoletos e a produção é interrompida
45	O Papai Noel aparece voando num trenó, dá um presente para cada personagem - jogue os dados e consulte a Tabela de Armadilhas Aleatórias
46	O Diretor de Animação fica desgostoso e apaga tudo
51	Um grande viveiro de coelhos cresce sobre os personagens e enterra a todos
52	Uma avalanche de cerejas enterra os personagens
53	Era tudo um sonho! Os personagens acordam
54	A polícia prende todo mundo por perturbar a paz, enfia todos no camburão e os leva para a cadeia
55	O caminhão do lixo confunde os personagens e leva todo mundo para o depósito de lixo
56	Os salários dos bandidos NPCs são cortados e eles pedem demissão
61	Uma tempestade de poeira transforma os personagens em pó
62	Uma avalanche de algum tipo de fruta enterra os personagens
63	O Diretor de Animação cai exausto e fica incapaz de continuar seu trabalho
64	O bandido mostra um contrato que diz que ele (e todos os seus capangas) têm que conseguir escapar no fim do desenho; ele/ela sai caminhando em direção ao pôr-do-sol, casquinando com um prazer maligno
65	O vilão principal se desfaz em lágrimas e diz “Eu não agüento mais essa vida” e desiste. Os mocinhos vencem
66	Uma rede de televisão compra o desenho dos personagens e corta o final porque ele era muito violento

Capítulo 11:

Lugares Para Onde Ir

Num jogo de Toon, até mesmo uma volta no quarteirão pode ser uma aventura. Mas, com o universo todo à disposição, seus personagens irão provavelmente querer dar uma olhada nos pontos turísticos. Visite lugares novos e estranhos no Espaço Sideral; destrua os pontos de referência da Cidade; destrua as lojas de Qualquerópolis e todos os lugares Fora da Cidade. Este capítulo traz uma série de lugares a serem visitados em suas aventuras.



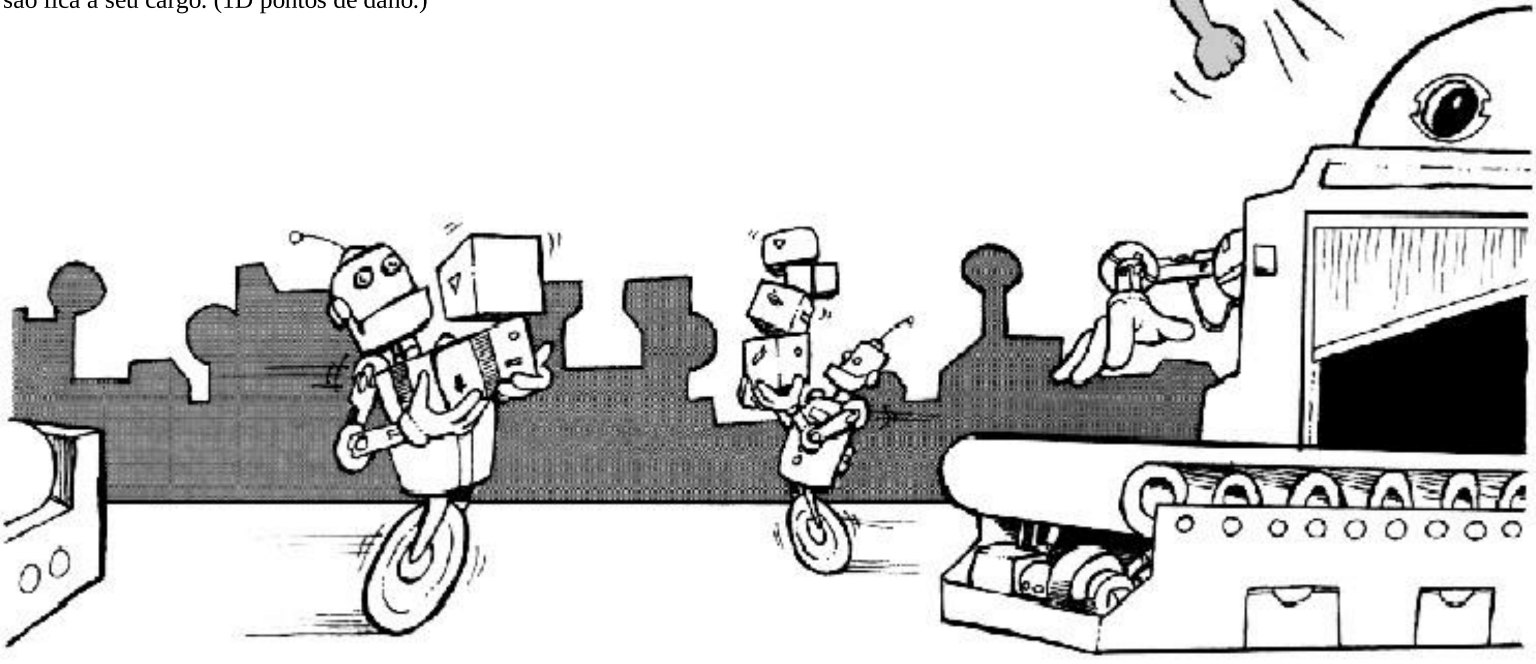
A Fábrica de Robôs

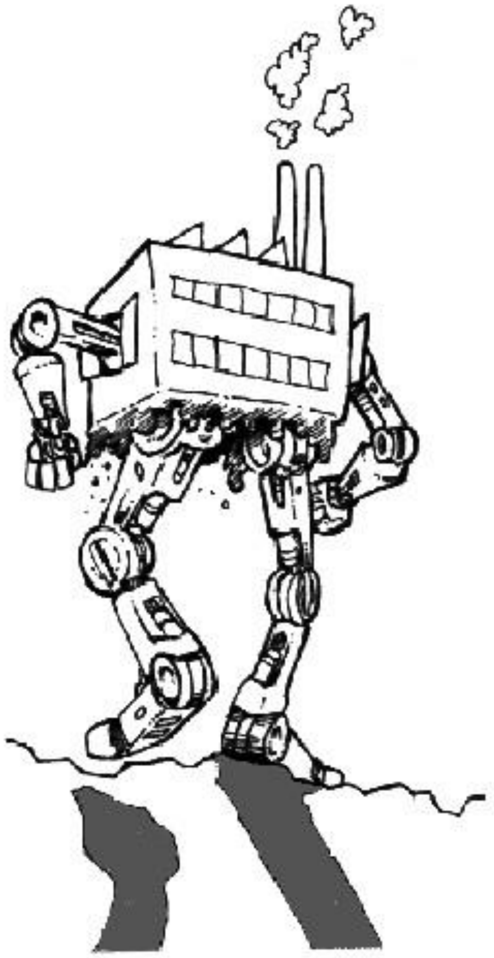
Benvindo à fábrica automatizada do futuro, localizada nos limites da Cidade! Estas instalações moderníssimas levam a produção de desenhos animados a uma nova era de loucura mecanizada. Deixe seus PCs à solta neste imenso edifício de concreto sem feições características (trabalhando como operários, supervisores ou apenas o pessoal da entrega) e eles criarão o maior tumulto — isto é, se conseguirem escapar de Cair a cada três minutos.

A entrada da fábrica é um portão alto de aço com um botão vermelho do lado. Quando alguém aperta o botão, ouve-se uma voz que vem de um alto-falante oculto e pede o código de identificação do personagem. Depois disso você pode fazer com que ele seja tão difícil de lidar quanto você queira. Quando os personagens descobrirem uma forma de passar pela entrada, a porta mover-se-á em direção ao teto como a estore de uma janela.

Atravessando a porta entra-se num imenso salão repleto de máquinas gigantescas cheias de engrenagens, fendas, medidores e mostradores. Existem esteiras transportadoras entre as máquinas e pilhas de caixas, engradados e barris espalhados pela fábrica. Os robôs passam zunindo sobre seus uniciclos carregados de equipamento (maçaricos, macacos, pistolas de óleo lubrificante, chaves inglesas e qualquer outra coisa que o Diretor achar apropriado — tudo isso causa 1D pontos de dano).

As esteiras transportam engenhocas entre as máquinas a uma Velocidade Incrível. Os personagens que caírem ou forem atirados sobre uma esteira têm um teste de Esquiva para conseguirem rolar para fora da esteira antes de serem tragados por uma máquina. Se (Deus que nos proteja) alguém falhar neste teste de Esquiva, irá parar dentro da máquina. Haverá um ruído de coisa sendo triturada; a máquina começará a vibrar e chacoalhar; sirenes e campainhas serão ligadas; um luminoso com a palavra “REFUGO” começará a piscar em um dos lados da máquina. O personagem será expelido através de uma calha de transporte, embrulhado para presente. Ou transformado em picadinho. Ou em forma de cilindro. Ou desmontado e suas partes etiquetadas. A decisão fica a seu cargo. (1D pontos de dano.)





A Incrível Rua Movimentada Vazia

Trata-se de um truque que pode ser usado para deixar os jogadores loucos ... se eles estiverem numa passagem da fábrica de robôs ou numa rua importante da Cidade.

A rua está deserta. Nenhum carro (ou robô) à vista. Mas você *sabe* que no momento em que um personagem tentar atravessá-la, dezenas de carro aparecerão. O personagem corre desesperado ziguezagueando no meio dos carros que avançam ... e na hora que ele desistir e voltar para a calçada a rua ficará novamente completamente vazia.

Para fazer com que isto funcione numa aventura de Toon, o Diretor decide quantas pistas tem a rua. Uma rua estreita tem apenas duas, mas uma avenida importante pode chegar a ter seis ou oito. O personagem que tentar atravessar a rua deverá fazer um teste de Esquiva para cada pista que ele atravessar; uma falha significa que o personagem foi atropelado e sofreu 1D pontos de dano. Se o personagem for bem sucedido em um teste de Esquiva para cada pista sem Cair, ele ou ela conseguirá atravessar a rua.

Se o personagem se desencorajar no meio da estrada, ele poderá voltar para o lugar de onde ele começou a travessia sem fazer mais nenhum teste. Mas aí ele não terá atravessado a rua...

Todos os testes de Esquiva juntos contam como uma única ação.

Se os personagens não cooperarem, caindo na esteira por iniciativa própria, dê um "empurrrãozinho" com as gigantescas garras mecânicas que deslizam em trilhos no teto. Essas mãos robotizadas irão se estender para baixo e pegar engradados de suprimentos — ou, é claro, qualquer um que esteja no caminho daqueles engradados. Uma garra que esteja tentando agarrar um personagem começa uma Luta (NH em Luta igual a 10); os personagens que falharem em seus testes de Luta ou Esquiva serão agarrados. Uma garra tem 6 Pontos de Vida e, se ela cair, não voltará mais.

No meio dos caixotes e engradados encontram-se diversos recipientes com etiquetas onde se lê: OBJETOS DE VALOR — NÃO QUEBRE! Estes recipientes, que se quebram com uma facilidade incrível, estão cheios com centenas de milhares de esferas de rolamentos, que ao se espalharem pelo chão obrigam todo mundo — personagem ou robô — a ser bem sucedido num teste de Zip para conseguir se manter em pé.

Pode ser que seus jogadores queiram fazer algo com, ou contra, todos os robôs que estão circulando. Bem, boa sorte! Os robôs são diligentes, nada espertos e acham que os personagens são equipamentos que devem ser colocados sobre as esteiras transportadoras. Todos os seus Atributos têm valor igual a 6 (exceto Astúcia, cujo valor é 1). Eles não falam nem usam Lábia, mas comunicam-se por meio de bips com diversas inflexões sonoras e piscando as lâmpadas que existem em seus narizes criando padrões de cores muito interessantes. (Você decide se os personagens conseguem entender o que os robôs estão "falando" com seus bip-bip e pisca-pisca.)

O que é que se fabrica aqui? Badulaques, Balandangans , enfim qualquer coisa que você queira. Precisa de um tanque-robô? Há uma Seção de Fabricação de Tanques. Quer uma jamanta cheia de extintores de incêndio? Logo ali, olhe! Balsas infláveis (a rigor, qualquer coisa inflável), rolos compressores, coçadores de costas elétricos, pasta de dentes, gaxetas, cestas, arremessadores de tortas de creme — imagine o que quiser e você encontrará aqui. Se for uma coisa maluca, ela será fabricada aqui.

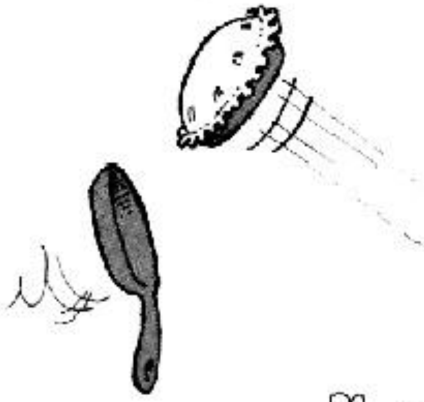
Como é que se arrebenta com tudo (uma questão da mais alta importância em qualquer aventura de Toon) ? A fábrica de robôs é vulnerável à água ou qualquer outro tipo de fluido, que irá provocar um curto circuito em cadeia em todos os equipamentos e robôs. Explosivos e troços radioativos, como bombas atômicas e radares, também são capazes de provocar uma confusão dos diabos. Usar a Lábia com um robô meio bobão para confundi-lo poderá provocar uma reação em cadeia espalhando a confusão entre todos os robôs por meio de ondas de rádio. É muito fácil jogar uma chave inglesa numa caixa de engrenagens — figurativamente ou literalmente. Aí é só ficar assistindo a fábrica toda se descontrolar.

Seus jogadores logo se darão conta de que a coisa saiu do controle, quando começarem a sair jatos de vapor por todos os lados das máquinas, os robôs começarem a saracotear, o chão e as paredes começarem a tremer, os barris e os engradados saírem rolando pelo chão e "perseguirem" os personagens, quando as esteiras transportadoras lançarem suas cargas voando pelos ares (sproing!) onde as garras, balançando-se alucinadamente, engancham-se acidentalmente nos objetos aerotransportados e depois os lançarem rodopiando diretamente contra os personagens encolhidos a um canto. Só para se ter uma idéia, o resultado é semelhante ao provocado por uma chuva de meteoros combinada com uma caldeira super-aquecida e um maremoto, mais um terremoto e uma final de campeonato de futebol juntos.

O Grand Finale mais óbvio para uma aventura na Fábrica dos Robôs é fazer a coisarada toda ir pelos ares numa explosão avassaladora — por assim dizer. Ou, quem sabe, a fábrica toda se erga sobre enormes pernas mecânicas, sacuda todos os personagens dos jogadores para fora, como se fossem sal dentro de um saleiro, e se afaste com passadas largas rumo ao pôr-do-sol enquanto o desenho termina. É lógico que a fábrica também pode se desmantelar inteira nos seus componentes, ou então consertar-se num passe de mágica e decidir que a partir de agora o personagem mais burro de todos é o proprietário e que todos os robôs precisam obedecer às ordens dele (ou dela). (Isso poderá levar a um final e tanto!)

A Confeitaria

Todas aquelas tortas de creme usadas nas aventuras de Toon têm que vir de algum lugar. Vá direto à fonte de todas as guerras de tortas já disputadas: visite a confeitaria de Qualqueropólis! Ao chegar você encontrará uma loja pequena, muito bem iluminada, cheia de balcões e prateleiras envidraçadas.

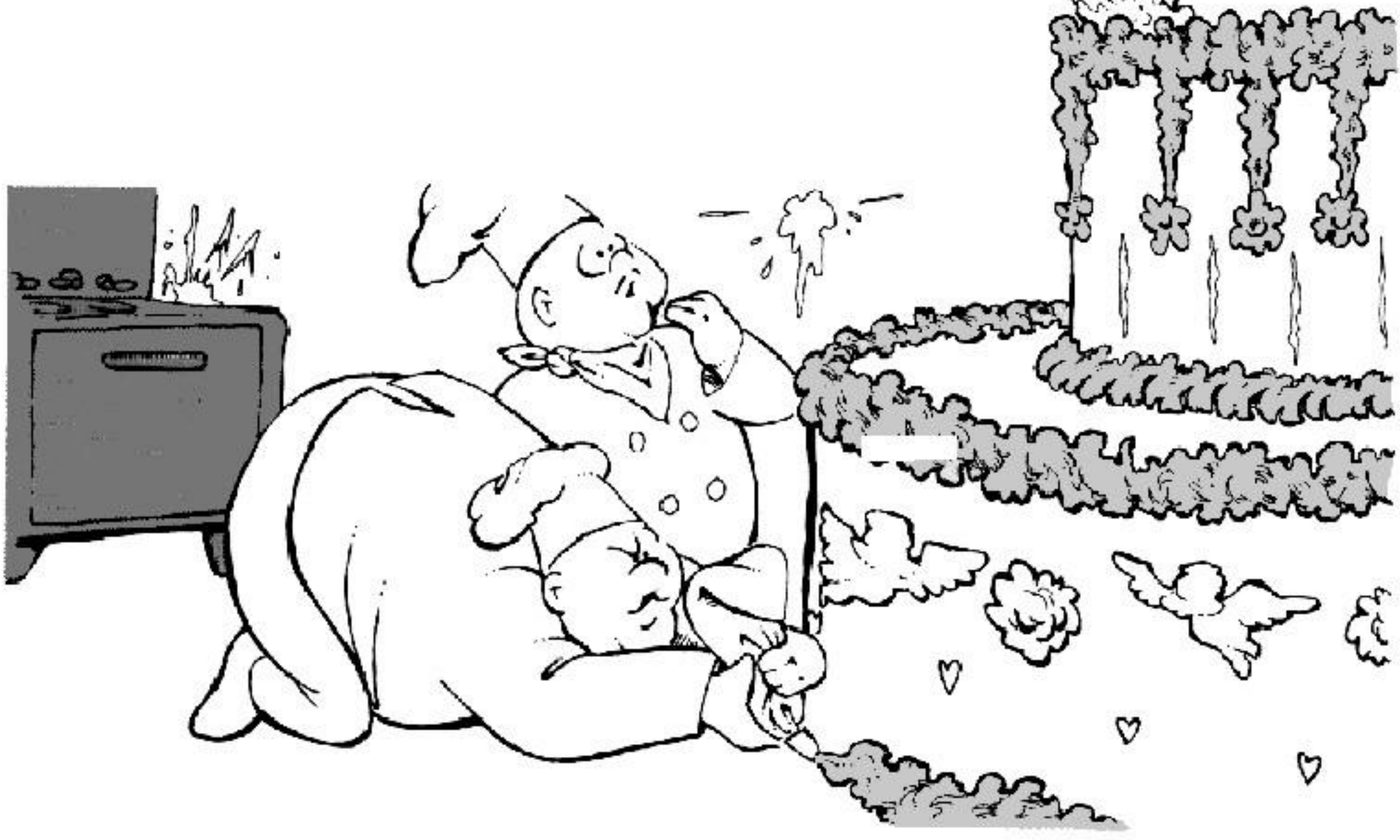


Nas prateleiras encontram-se biscoitos, pães doces, rocamboles, queijadinhas, croissants, sonhos, bolinhos, bombas de creme, profiteroles e todo tipo de massas, sobremesas e produtos de panificação que você possa imaginar. Sobre os balcões há facas, garfos, cutelos e todo tipo de utensílio cortante. Por trás dos balcões encontram-se imensas estantes com portas de vidro cheias de — lógico! O quê mais senão ... tortas de todos os tipos e tamanhos. Maçã, cereja, nozes, banana, chocolate, passas, passas com chocolate, creme de côco ... groselha, amora, framboesa, morango, uva. Tortas, tortas e mais tortas, em quantidades alucinantes.

Uma porta de vai-e-vem atrás do balcão conduz à enorme cozinha da confeitaria. Aqui há fornos (ai, ai! ui, ui!), freezers (brrr!), imensos barris abertos de cerejas, confeitos e creme chantili, além de potes e panelas para todos os fins. Há também enormes bandejas acomodadas sobre prateleiras elevadas, todas cheias de massas cruas em fermentação.

Qualquer personagem que comer de uma dessas massas ficará inchado por causa do fermento e poderá ser rolado e quicado como uma bola de basquete; qualquer personagem que comer um monte de massa vai inchar como um balão e flutuar até o teto. O Diretor de Animação decide qual a quantidade de massa que se precisa ingerir para gerar o efeito de flutuação. No que se refere à "aterrissagem"... um garfo estrategicamente colocado acaba criando um efeito bem explosivo!

As confeitarias são, evidentemente, o habitat natural dos confeiteiros — na maioria dos casos, prima donnas temperamentais e extremamente sensíveis, que simplesmente não suportam a idéia de ver pessoas comendo as obras de arte nas quais trabalharam como escravos. (Você encontra exemplos na aventura Marte Precisa de Bombas de Creme, na pág. 104.) Outros personagens que você provavelmente encontrará numa confeitaria são os gordos (do tipo "bola de basquete") auxiliares do confeiteiro, que comem quase tanto quanto produzem, e o balconista, que será sempre um Inimigo Natural do personagem de jogador mais agressivo do grupo. O jogador persegue o balconista, a caçada acaba levando à cozinha, as tortas e as cerejas começam a voar ... Vá em frente!



A Loja de Fantasias

Seu Saco de Surpresas não está à mão? O Prodígio Mudança Rápida pifou? Você está precisando fazer uma visitinha à Loja de Fantasias da Cidade . Esta lojinha incrível, instalada discretamente numa viela obscura no centro da cidade, tem uma porta de vidro e uma vitrine onde se lê: FANTASIAS. Na vitrine estão expostos o manequim de um Chefe Índio americano com um imenso cocar de penas, o manequim de uma enfermeira e um traje de montaria de bolinhas recheado com espuma de borracha.

Dentro da loja há um balcão de vidro comprido com mostruários de echarpes, gravatas e objetos estranhos como óculos de raio-X, dentes de vampiro e narizes de borracha. Há, também, um balcão inteirinho cheio de artigos de maquiagem: esponjas fofinhas para pó-de-arroz, cremes faciais, creme evanescente, base e uma porção de pós finos de todos os tipos, prontinhos para se transformarem numa nuvem densa e impenetrável logo que o balcão for quebrado.

Quando estiverem no meio da nuvem, os personagens trombarão uns nos outros, tropeçarão por cima das coisas e se enroscarão nas fantasias, acabando vestidos nelas sem se dar conta de que isto aconteceu. O pó ficará suspenso no ar enquanto for divertido. Depois ele se assentará, deixando todo mundo que estava em meio a nuvem coberto de pó branco, o que fará com que eles sejam confundidos com fantasmas.

Atrás do balcão há uma parede lotada de chapéus e máscaras de borracha de todos os tipos. Cartolas, chapéus de cozinheiro, máscaras de solda, coroas, capacetes militares e boinas de general — máscaras de gorila, de galinha, de crocodilo, de alienígenas, de monstros japoneses, de ursinho de pelúcia, todo tipo de máscaras e chapéus que você possa imaginar.

Diante do balcão existem vários expositores circulares de fantasias completas, que são perfeitos para se esconder atrás ou para derrubar em cima dos outros (teste de Derrubar Portas — causa 1D pontos de dano em todos que estiverem na "linha de tiro" e falharem em seu teste de Esquiva). Como no caso dos chapéus e das máscaras, existem fantasias de todos os tipos, daquilo que você quiser: anjos, demônios, montanhistas, médicos, bárbaros, dragões, príncipes e princesas, bruxas e feiticeiros, carteiro (com os catálogos da ACE), super-heróis, cavalos, tigres e quaisquer outros "bichos" que você queira, incluindo astronautas, bailarinas e coisas do gênero. Uma montanha de fantasias.

Bem alto, próximo ao teto, há um enorme ventilador com o interruptor defeituoso. Se você quiser que as coisas comecem a acontecer, o ventilador pode começar a funcionar de repente, fazendo as fantasias voar! No remoinho de roupas, chapéus, máscaras e maquiagem, todos os que estiverem na loja acabarão fantasiados. O Diretor pode decidir quem veste o que, ou simplesmente usar a utilíssima Tabela de Disfarces Aleatórios da pág. 202.

Encoraje seus jogadores a adotarem as personalidades correspondentes às suas fantasias. Se, por exemplo, um personagem acaba fantasiado de guarda florestal, um outro personagem que esteja fantasiado de urso acaba de ganhar um Inimigo Natural! Dois jogadores que tenham passado o tempo todo se espezinhando mutuamente, podem acabar aos beijos e abraços em suas fantasias de Romeu e Julieta. Quanto mais malucas as combinações, melhor, e se os jogadores cooperarem, todo mundo vai se divertir.

O Zoológico

A maioria dos animais num zoológico de desenho animado são “de verdade” — eles não falam, nem pensam, a menos que o Diretor de Animação decida o contrário. Ali se encontram os leões, tigre e ursos (Ai meu Deus!) habituais. Existem edifícios escuros cheios de caixas de vidro que abrigam aranhas, cobras, escorpiões e outros bichos rastejantes. A Casa dos Macacos é um dos pontos mais populares, pois aí encontram-se chimpanzés e gibões balançando-se alegremente em galhos e trapézios, enquanto gorilas e orangotangos de braços enormes se aninham perto das barras, para alcançar com mais facilidade algum visitante que se aproxime demais!

Nos zoológicos geralmente há uma porção de barraquinhas de sorvete e refrigerantes, grandes piscinas para as focas e leões marinhos, um pequeno setor de Animais de Estimação com animais de fazenda e construções separadas para os pássaros, lagartos, insetos e peixes.

Entre os outros animais úteis para aventuras de desenhos animados incluem-se pingüins fofinhos (que como se sabe estão loucos para voltar para o Polo Sul); focas que fazem malabarismos com bolas (e personagens); cangurus que adoram boxear com os personagens; bebês cangurus, que podem ser confundidos com ratos gigantes; pelicanos que furtam objetos alheios e os escondem em seus papos; bichos-preguiça que levam um desenho inteiro para fazerem uma ação — uma piadinha batida, mas sempre boa) e os elefantes, sempre prontos para aquela ocasião especial em que você precisa de uma enorme catástrofe. Não se esqueça de que todos os paquidermes de desenhos animados têm pavor de ratos e, assim que derem de cara com um, vão pular no colo de outro personagem .

Entre os “Bandidos” tradicionais de um zoológico (em geral, todos NPCs) incluem-se cobras, que possuem, automaticamente, NH igual a 8 em Hipnotismo e Níveis incríveis em Lábia; hienas, que riem escandalosa e sarcasticamente sempre que um personagem se dá mal e, por fim, o temível Tigre Siberiano que, nos desenhos animados, não é uma espécie ameaçada de extinção — aliás, por bons motivos, já que suas principais Crenças & Objetivos são devorar qualquer coisa que se mova!

Uma aventura típica num zoológico pode envolver a procura de um objeto de grande valor que tenha sido perdido ali, a fuga, e consequente caçada, de um animal valioso que está ansioso por meter os personagens em tudo quanto é tipo de enrascada e, naturalmente, a devastação resultante quando todos os animais se soltam ao mesmo tempo! Os personagens dos jogadores podem ser tratadores de animais do zôo, visitantes, guardas da segurança, ou — se lhe parecer uma boa idéia — atrações, enjaulados como os demais bichos.

Os espectadores também podem causar um bocado de problemas: pomposos representantes do governo, presentes para discursar na chegada de uma nova atração, molequinhos que se divertem atirando garrafas, cutucando os animais e destrancando as jaulas, velhinhas com perigosos guarda-chuvas, que normalmente se levantam contra molequinhos endiabrados, criminosos que querem roubar os animais por causa de suas peles ou penas e, auxiliares dos tratadores, que tanto podem morrer de medo dos animais, como desdenhar temerariamente o perigo que eles representam. Você pode colocar estes sujeitos em qualquer tipo de situação e ter certeza absoluta de que alguma coisa de estranho vai acabar acontecendo.

Na maioria dos zoológicos de desenhos animados, um pato visitante nunca encara os patos “de verdade” como parentes; um personagem de jogador que seja um leão, não precisa ficar chateado por ver um leão “de verdade” enjaulado. Mas, é lógico: isto aqui é o Toon, portanto, se os jogadores quiserem empreender uma cruzada numa aventura-de-salvar-os-parentes, deixe que eles o façam! Lembre-se porém que: o Grand Finale óbvio para uma aventura no zoológico é aquele em que o zelador, ou os personagens, ou ambos, acabam atrás das grades.

Gatos Pretos

Os gatos pretos podem aparecer em qualquer lugar, mas eles são mais adequados em aventuras relacionadas com animais, seja num zoológico ou numa fazenda. Claro que o zoológico poderia ter alguns gatos pretos muito grandes.

Os gatos pretos são azarados. Quando eles cruzam sua frente é sinal de azar. Seja bonzinho com eles senão eles ficarão cruzando seu caminho o tempo todo e coisas ruins começarão a acontecer.

Os gatos pretos têm Muque e perícias de Muque com valor 1, Zip e perícias de Zip iguais a 7, Astúcia e Caradura iguais a zero e 6 Pontos de Vida. Quando o número de pontos de vida chega a zero eles não Caem; eles simplesmente perdem uma de suas sete vidas. Depois eles estão em sua próxima vida, com todos seus pontos de vida de volta. Depois de morrerem sete vezes, eles estão fora da aventura.

O conjunto de Crenças & Objetivos de um gato preto se resume a receber afagos e aconchegos e cruzar impiedosamente o caminho daquelas pessoas que se esquecem de afagá-los ou aconchegá-los.

Um gato preto pode cruzar seu caminho na hora que o Diretor quiser. Você tem a chance de fazer um teste de Esquiva para ver se consegue mudar de trajeto ou evitar o gato; isto não conta como uma ação. Se for bem sucedido, nada acontecerá. No caso de uma falha, você terá azar.

Você terá um Azar Incrível até a próxima vez que Cair (o que provavelmente não demorará muito). Este é o oposto do Prodígio Sorte Incrível; o Diretor de Animação trata todo mundo à sua volta como se eles tivessem um prodígio Sorte Incrível que funciona automaticamente. Tudo o que você faz dá errado; você descobre que seus objetos pessoais são de má qualidade; de vez em quando o Diretor pode jogar os dados e verificar a Tabela de Coisas Caindo do Céu (página 200) para ver o que cai em sua cabeça. (Você tem direito a um teste de Esquiva para ver se consegue evitar o choque.)

Os gatos pretos também podem remover o Azar Incrível. Se conseguir achar o gato preto que cruzou seu caminho, você pode tentar fazer amizade com ele, dar-lhe um pouco de ervados-gatos ou criar algum estratagema tortuoso para fazer ele gostar de você. Mas tem de ser o mesmo gato preto que lhe deu azar.

Os gatos só são azarados quando são pretos. Você pode desligá-los jogando-os em baldes de tinta púrpura, cortando seu pelo, deixando-os brancos de susto ou fazendo qualquer outra coisa que mude sua cor. O único problema é que o gato voltará a ser preto em sua próxima vida e ele não estará muito feliz com você ...

A Loja de Ferragens

É aqui que você encontra dinamite, detonadores, martelos, furadeiras, pés-de-cabra, pára-raios, varinhas de condão, marretas gigantes, lâmpadas, lança-chamas, ratoeiras, armadilhas para alces, armadilhas para ursos, armadilhas-para-outras-coisas, e a sempre popular Armadilha para Tigre Birmanês, aquela que não faz a menor diferença o que caia nela, quando você olha no fojo descobre que pegou um ... bom, já entendeu, né?

A próspera fachada da loja de ferragens dá para a rua principal de Qualqueropólis. Por trás do balcão principal existem longos corredores de prateleiras cheias de todo tipo de coisas. Num deles há ferramentas como alicates, serras, serrotes, serradeiras (que recortam os personagens em peças de quebra-cabeças — 1D de dano e Estupefato), tornos mecânicos, soldadores, guindastes, bolas de demolição (em práticas embalagens de seis unidades), e rampas de lançamento de encouraçados. Tudo que você quiser.

Em outro corredor há muitas e muitas latas de tinta. De todas as cores, tamanhos e padrões. De bolinhas, de listras, invisível e de xadrez escocês também. Além disso, há pincéis, brochas, rolos, terebentina (em garrafas sem rótulos, que são incrivelmente parecidas com as garrafas de refrigerante) e produtos de limpeza como removedor de tinta (que a critério do Diretor de Animação, pode funcionar como uma Borracha).

Junto à parede, existem enormes caixotes cheios de pregos, parafusos, porcas e arruelas. Guardadas em barricas abertas que se quebram e se desmantelam com a maior facilidade, há 175.000 tachinhas.

Próximo à entrada, junto às já mencionadas armadilhas, encontra-se um imenso expositor com robôs à venda. ("Eles são novos!"dizem os cartazes. "Levam seu cão para passear! Lavam a louça! Fazem sua lição de casa e visitam seus parentes por você! ROBÔS!" As Letras Miúdas embaixo, dizem: "Cuidado: Estes modelos não estão totalmente testados. Sujeitos a apresentar comportamento imprevisto, seja em uso normal, ou quando sofrerem maus tratos, ou forem hostilizados.") O tipo de "comportamento imprevisto" fica por conta do Diretor de Animação.

Que tipos de robô há no expositor? O que você quiser, lógico. Robôs de limpeza com aspiradores de pó e espanadores embutidos; robôs-criados vestidos como mordomos, equipados com chaleiras e serviços de chá embutidos ("Bzzt - posso - pegar - seu - casaco - senhor - bzzzt?"); robôs-bombeiros com mangueiras no peito e detetores de calor ultra-sensíveis — o que significa que qualquer personagem que diga estar "fervendo de indignação" ou "queimando de raiva" receberá um jato d'água sem aviso (e ficará Estupefato!) . Comece com os robôs da Casa Ideal e vá em frente!

Como a maioria das lojas de Qualqueropólis, a Loja de Ferragens tem um "probleminha" com o controle de qualidade. Em Cinqüenta Porcento das vezes, os produtos que ela vende serão de má qualidade — e os personagens precisarão ser bem sucedidos em testes de Detectar Coisas de Má Qualidade a fim de perceberem isso.

Algumas das vezes não haverá ninguém para atendê-lo na loja (apenas atire o dinheiro sobre o balcão e saia correndo). Outras, haverá um balconista ou talvez até outros fregueses. O Diretor pode usar um dos Personagens de Atores do Capítulo 12. O Cara Durão, a Vovozinha, o Professor, qualquer um deles se encaixa. (A Vovozinha não irá permitir que nenhum espertinho passe à sua frente na fila do caixa!)

Além de tudo isso, a Loja de Ferragens também vende — é lógico! —artigos esportivos. Bolas de beisebol, redes de tênis, dardos, pílulas para piscinas (adicione uma gota d'água e obtenha, instantaneamente, água clorada em quantidade suficiente para encher uma piscina), estilingues, dúzias de bolas de boliche, bicicletas, uniciclos (testes de Cavalgar para conseguir se equilibrar) e — antes que nos esqueçamos — o Robô Demonstrador de Artigos Esportivos, que está "armado" com uma variedade aterradora de bastões, tacos, raquetes, luvas e lançadores e os demonstra para (e sobre!) os personagens com uma habilidade alucinante. Lá vaaai!

A Casa Mal-assombrada

Quando é lua cheia e os lobisomens estão uivando, você precisa de uma casa mal-assombrada para deixar os cabelos (os pelos, ou as escamas) de um astro dos desenhos animados em pé.

Este local fantasmagórico é grande e escuro, úmido e castigado pelos ventos, fica nos limites de Qualquerópolis ou da Cidade. Ele é rodeado por uma cerca alta de ferro com lanças. Os portões estão quebrados e pendurados em uma das dobradiças e rangem fustigados pelo vento. Há anos ninguém visita o local.

Seus personagens poderiam ser entregadores que levaram um vaso incrivelmente frágil para o endereço errado. Eles poderiam ser faxineiros que receberam um telefonema misterioso oferecendo um “serviço de limpeza realmente grande” Ou pode ser que eles estejam simplesmente perdidos. Indiferentemente de como eles chegaram lá, os personagens estarão parados em frente a uma mansão imensa semi-coberta pela neblina no exato momento em que o sol se põe.

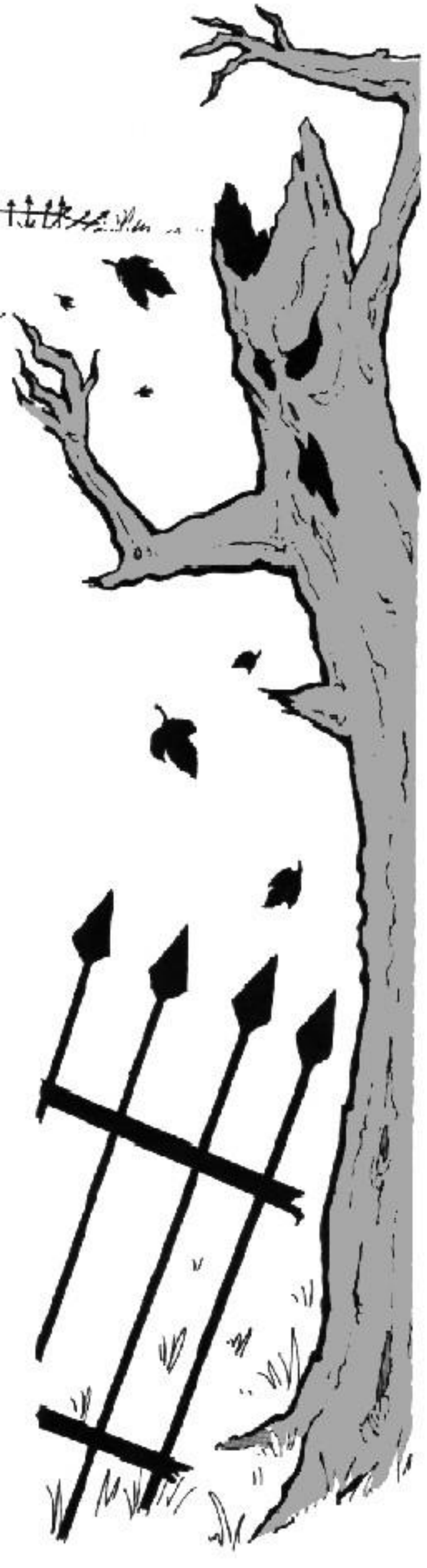
No jardim existe uma árvore gigantesca toda retorcida. As janelas estabuadas. A pintura está descascando. O vento assobia quando passa pelas paredes. As corujas piam e ouve-se o barulho de correntes sendo arrastadas dentro da casa. Seus personagens adorarão!

No primeiro andar existe um pórtico, um vestíbulo e vários cômodos: a sala de estar, a sala de jantar, a cozinha e a copa, um gabinete, escadas para o andar de cima e escadas para a adega. No andar de cima existem quartos de dormir e escadas que levam ao sótão. Vejamos a seguir a descrição destes cômodos e algumas coisas divertidas que podem acontecer em cada um deles:

Pórtico de Entrada: Alguns degraus de madeira que rangem levam à porta da frente que é enorme e tem uma aldrava de bronze com a forma de uma cabeça de leão que ruge ensurdecedoramente quando alguém tenta usá-la. (A aldrava não é um personagem e não ganhará vida). Pode ser que a porta se abra sozinha misteriosamente ou que ela esteja trancada. Neste caso ela só poderá ser aberta com uma chave mestra.

Pode ser que o pórtico de entrada tenha um alçapão debaixo de um capacho com as palavras Bem-vindo escritas nele, preparado para se abrir e deixar a pessoa que está batendo cair na adega. Mas qualquer astro dos desenhos animados digno de seu contrato com o estúdio estaria esperando uma coisa dessas.

Vestíbulo: Está todo empoeirado. Em cima de uma mesa, os personagens encontrarão uma lamparina e um bilhete onde está escrito “Inspeção contra ratos realizada em 18 de janeiro de 1874.” Os cantos do bilhete estão roídos, como se por ratos. Existe um cabide para chapéus que pode agarrar o chapéu (ou a cabeça) do personagem mais próximo. O cabide não tem atributos nem perícias a não ser Luta com nível de habilidade igual a 6 e 4 Pontos de Vida. O saguão dá passagem para todos os outros cômodos deste andar e existe uma escada que leva ao andar de cima.



Sala de Estar: Esta é uma sala grande acarpetada e cheia de móveis cobertos com lençóis e muita poeira. Naturalmente existem retratos pintados pendurados nas paredes e é claro que seus olhos acompanham os movimentos dos personagens. Existe um esqueleto vestido com um smoking completo sentado numa poltrona estofada. Deitado a seus pés encontra-se um cahorro-esqueleto. Eles não ganharão vida — surpresa! Ao lado da poltrona existe uma ratoeira grande e velha armada. (Um estalo, 1D pontos de dano e o personagem está Estupefato.)

Na sala de estar existe também uma lareira. Logo que alguém reparar nela, uma chama se levantará. Em cima da lareira há um pacote de marshmallows e palitos para assá-los. Qualquer personagem que comer um marshmallow (assado ou não) terá alguma reação maluca à sua escolha: ficará invisível, transformar-se-á num zumbi por três ações, ou até mesmo uma reação escolhida aleatoriamente em qualquer uma das tabelas que existem neste livro.

A sala de estar dá para o saguão e para a sala de jantar.

Sala de Jantar: Aqui nossos personagens encontrarão uma mesa grande e vários armários cheios de porcelana. É fácil derrubar os armários e a porcelana fará um barulhão ao se quebrar. A mesa está posta para doze pessoas - mas tudo está coberto de teias de aranha.

Segredo: Se os personagens saírem da sala de jantar empoeirada e cheia de teias de aranha e depois voltarem, eles a encontrarão completamente mudada: ela estará toda iluminada. Cada lugar à mesa terá um prato de comida. O prato mudará cada vez que vez que alguém sair e entrar novamente na sala (terminando, é claro, com torta de creme e marshmallow). Se os personagens saírem da sala depois da sobremesa, e depois voltarem, encontra-la-ão novamente empoeirada e coberta de teias de aranha — até eles saírem e voltarem novamente. A comida não terá nenhum efeito, a menos que o Diretor tenha outra coisa em mente ...

A sala de jantar dá para a sala de estar, o saguão e a cozinha.

Cozinha: A cozinha encontra-se iluminada apenas pelo luar que se infiltra por uma janela quebrada. Aqui existe um fogão a lenha, uma geladeira vazia e uma despensa. A despensa está cheia de caixas vazias. Na parede do fundo há uma mensagem rabiscada que diz: “Nós queremos mais comida! Assinado, Os Ratos.” Os visitantes terão de ser bem sucedidos num teste de Leitura para entender o que está escrito. No caso de uma falha, eles pensarão que a mensagem diz “Queremos sua vida! Assinado, Os Ratos.”

A cozinha dá para o saguão, a sala de jantar, a adega e o quintal dos fundos. Na porta da adega existe um grande “X” marcado em vermelho. O quintal dos fundos está vazio ... a não ser por alguns túmulos sem identificação.

Adega: Uma escada desconjuntada leva à adega úmida, embolorada e coberta de teias de aranha. Um sucesso num teste de Visão/Audição/Olfato revelará um leve cheiro de queijo. Está completamente escuro. Existe uma dúzia de camundongos escondidos dentro de um grande tonel de vinho na adega. O tonel está quase vazio e todos os camundongos estão com soluço. O vinho subiu e eles estão prontos para Lutar. O nível de habilidade deles em Luta é igual a 7 e cada um deles tem um Ponto de Vida.

Os camundongos ficarão na frente de vários objetos que existem na adega quando os personagens forem atacá-los. Uma falha no teste de Luta (de um camundongo ou de um personagem) significa que o objeto foi atingido no lugar do personagem. Na adega existe uma carvoeira (o carvão se derramará e enterrará o personagem), pipas d’água, uma pilha de tijolos, etc. As conseqüências dos golpes errados podem ser tão disparatadas ou tão perigosas quanto você quiser.

Faça alguns dos camundongos fugirem da Luta na adega através de buracos na parede —eles serão ótimos inimigos recorrentes enquanto os visitantes exploram o resto da casa mal-assombrada.

Escadas Para o Andar de Cima: Você pode se divertir como quiser com a escada. Ela pode se transformar numa rampa lisa que fará os personagens escorregarem até o chão; ou ela pode ter armadilhas em cada degrau que deixam os intrusos cair na adega. No andar de cima estão os dormitórios, um gabinete e as escadas que

levam ao saguão de entrada.

Dormitórios: São muito parecidos entre si: Eles têm camas enormes com balaústres que sustentam um toldo sobre as camas e mais nenhuma mobília a não ser um par de cadeiras e um grande toucador com um espelho. Se você quiser, o espelho poderá mostrar documentários sobre viagens e jornais cinematográficos, programas de TV, reflexos de personagens diferentes, cenas anteriores deste desenho, etc. Ele pode ser persuadido a responder perguntas com um sucesso num teste de Lábia, mas é meio indelicado.

Todas as gavetas do toucador estão completamente vazias a não ser por um bilhete que diz, “Ninguém guardará mais nada enquanto não tivermos mais comida! Assinado, Os Ratos.” Os personagens terão que ser bem sucedidos em testes de Leitura para conseguir entender o que o bilhete diz. No caso de uma falha, eles acharão que o bilhete diz “Agora vocês estão numa entalada, vamos tirar suas vidas! Assinado, Os Ratos.”

Este seria um bom momento para um lençol se levantar da cama. Ele parece um fantasma. Talvez ele seja mesmo um fantasma — só você, o Diretor, sabe com certeza. Se os personagens estiverem esperando um fantasma, faça o lençol se levantar porque é uma pirâmide da altura de 20 camundongos que está fazendo o lençol se mover; se os personagens acharem que são só ratos, faça com que o lençol seja um fantasma verdadeiro. Ou misture as duas idéias e faça com que ele seja o fantasma de um camundongo.

Cada um dos quartos tem uma passagem secreta no fundo de uma das gavetas do toucador que leva para todos os cômodos da casa. Os camundongos podem usar estas passagens para assombrar os personagens de verdade, correndo de um lugar para outro antes dos personagens. Os túneis entre as passagens secretas são do tamanho de um camundongo de modo que apenas personagens muito pequenos (ou personagens que falhem num teste de Astúcia) podem usá-los para ir rapidamente de um quarto para o outro.

Gabinete: As paredes estão cobertas de estantes; a lareira está acesa; há uma grande escrivaninha de carvalho próximo à janela e uma poltrona estofada perto da lareira. Há também um piano de cauda. O piano começará a tocar toda vez que os personagens não estiverem olhando para ele. Você pode definir que são os camundongos que estão dentro do piano tocando as cordas, optar por ter um fantasma tocando as teclas, ou ter um piano que toca sozinho. Existe uma outra passagem secreta que sai do piano e se liga a todas as partes da casa — os personagens que a usarem se verão de repente tocando a abertura de Guilherme Tell enquanto passam entre as cordas.

Todas estantes giram em torno de si e se abrem ... não, não para uma sala secreta (a gente ia colocar uma piada tão velha como essa num desenho?) para o ar. Os personagens que puxarem, empurrarem, cutucarem, espetarem, se apoiarem ou simplesmente tocarem em qualquer uma das estantes ver-se-ão dois andares acima do solo, parados em pleno ar. Dê aos jogadores uma ação para eles pensarem em sua situação. Depois deixe-os cair. Como pedras animadas. Dentro de uma das covas abertas no quintal dos fundos. (Se as sepulturas vazias estarão realmente vazias só depende de você.)

Sótão: Este é um bom lugar para o Grand Finale de qualquer aventura numa casa assombrada. Se você conseguir fazer com que tudo (inclusive a casa) e todo mundo Caia ao mesmo tempo, melhor.

O sótão está seco e empoeirado. Os raios de lua entram por uma pequena janela circular. Existem baús e malas espalhadas por todo lado, misturados com lampiões quebrados, mobília surrada e velhos cabides para chapéus (sem dúvida nenhuma, parentes daquele com o qual os personagens lutaram na entrada da casa). Você poderia também colocar um camundongo com, digamos, dois metros de altura, lambendo os beiços.

Tem alguma coisa faltando nesta casa mal-assombrada? Bom ... que tal alguns fantasmas?

Gênios em Garrafas

Numa casa mal-assombrada — ou qualquer outro lugar no mundo dos desenhos animados — você deve ter cuidado quando apanhar qualquer tipo de recipiente. Pode ser uma velha lâmpada oriental bem gasta mas poderia ser também uma garrafa de refrigerante, uma botija de vinho, um tubo de pasta de dente ou uma embalagem de shampoo anti-caspa. Se o personagem esfregá-lo, segurá-lo, deixá-lo cair ou tirar a tampa — bumba! surge um gênio!

Um gênio é um espírito mágico que ficou preso no recipiente e dará direito a um pedido a qualquer pessoa que libertá-lo. O gênio pode se parecer e falar como qualquer personalidade famosa que você e seus jogadores conhecerem: ator, comediante, entrevistador, político. Ou você pode criar um gênio seu.

O gênio aparece numa nuvem de fumaça e se oferece generosamente para atender um desejo seu. Ele poderá ter os atributos, perícias, prodígios e número de pontos de vida tão altos quanto você desejar. Os personagens não serão capazes de fazê-lo Cair e depois que o desejo for realizado, ele desaparecerá.

O Diretor pode permitir qualquer desejo que aumente a diversão da brincadeira e não alcance automaticamente o objetivo da aventura. Mas, lembre-se, o gênio é muitas vezes caprichoso, teimoso e muito estúpido na interpretação dos desejos. “Você disse que queria um milhão não disse? Você agora tem a maior espiga do mundo e está reclamando?”

Qualquer pessoa que liberta um gênio pode chamá-lo de volta (“Ei, gênio!” será o suficiente) e fazer um outro pedido. Mas lembre-se que os gênios não gostam de ser chamados mais de uma vez; seu mau gênio vai piorando a cada chamado adicional e em algum momento crucialmente inconveniente, eles se rebelam. O personagem que está invocando o gênio é transformado num sapo, morcego, vaca ou no Bernardão, o Super Lesma.

Você pode tentar usar a Lábia ou uma manobra inteligente para levar um gênio a voltar para dentro do recipiente. Aí, ele estará preso novamente; a pessoa que o deixar sair pela segunda vez terá direito a um desejo. Mas o gênio estará muito, muito exasperado — o desejo se voltará contra a pessoa que o fez e possivelmente todos que estiverem por perto.

Fantasmas

Ninguém morre no Toon, mas isto não significa que não existam fantasmas. De onde eles vem? Isto fica a cargo do Diretor de Animação. Seja como for isso, acontece e tornar-se um fantasma acrescenta toda uma nova dimensão à vida nos desenhos animados.

Normalmente os fantasmas se lembram de tudo acerca de suas vidas passadas e ganham algumas habilidades novas de lambuja. Todos os fantasmas têm o Prodígio Invisibilidade com nível 10. Eles são capazes de fazer qualquer coisa que eles pegam parecer que está flutuando no ar. Eles podem usar o Prodígio Mudar de Forma (nível 10) e Teleporte (também com nível 10). Os fantasmas nunca tropeçam nas coisas, pois eles não têm substância. No entanto, se um fantasma quiser, ele será capaz de agir sobre objetos e outros personagens da mesma forma que uma pessoa real.

Os fantasmas nunca Caem, mas podem ser deixados Estupefatos. O Diretor pode escolher fazer com que ficar Estupefato tenha para os fantasmas um efeito igual ao que Cair tem para os personagens — mas isto deveria se aplicar somente nos casos de Estupefação extrema.

De vez em quando os fantasmas perdem o controle sobre si mesmos, trocando a posição da cabeça ou dos membros. No entanto, eles continuam controlando seus membros cabeçudos como se eles continuassem ligados a seu corpo. Da mesma forma que qualquer outro personagem de Toon, os fantasmas também podem carregar seus Objetos Pessoais em seu Bolso Traseiro — mas um fantasma nunca tem de se preocupar se um objeto pessoal é "normal" ou "incomum," já que tudo que um fantasma possui é, por definição, "incomum."

Cada fantasma tem sua personalidade, por isso as Crenças & Objetivos variam de um para o outro. No entanto, elas sempre deveriam incluir "Assustar os jogadores" e "Ficar mostrando sua condição fantasmagórica." No entanto, se você tiver vários fantasmas na aventura, poderá acontecer deles terem Crenças & Objetivos conflitantes. Pode ser que um dos fantasmas queira ajudar os personagens ou simplesmente ser deixado em paz enquanto outro quer um refresco de framboesa e o terceiro que se casar com um dos personagens. Crenças & Objetivos conflitantes podem gerar a trama que você precisa para transformar uma casa assombrada numa coisa gritantemente divertida.

Aventuras com fantasmas são fáceis de criar. Coloque um fantasma travesso num cenário divertido (como os descritos neste livro) e deixe os personagens tentarem detê-lo. Como os fantasmas não podem Cair, a única maneira segura de detê-los é pacificá-los. Todo fantasma tem alguma coisa da qual ele gosta mais do que de sua própria existência. Filmes do Jerry Lewis, trenzinhos elétricos, pinturas de Rembrandt, jogar cartas ... se os personagens conseguirem descobrir do quê um determinado fantasma gosta e conseguir aquela coisa para o fantasma ele lhe será tão grato que nunca mais assombrará aquele lugar. Mas os jogadores deveriam sempre ter um certo trabalho para descobrir do quê o fantasma gosta — a pesquisa em si é uma boa aventura.

Também é possível pacificar um fantasma realizando suas Crenças & Objetivos. Às vezes um fantasma se sentirá motivado a alcançar um determinado objetivo: fazer um bandido vivo Cair, fazer um mocinho vivo (por ex. um dos personagens) Cair, destruir um certo edifício ou comemorar algum evento significativo de sua vida anterior. A definição do motivo fica a cargo do Diretor — certifique-se apenas de que ele é divertido.

Se pacificar o fantasma não estiver funcionando, sempre existe a possibilidade de assustá-lo. Pelo fato dos fantasmas se lembrarem de tudo que lhes aconteceu em suas vidas passadas, eles carregam consigo todos os medos. Pode ser que o fantasma tivesse medo de espaguete numa vida anterior; talvez ele não conseguisse suportar rãs ou fosse alérgico a flores — assegure-se apenas de que

seus personagens tenham algum trabalho para descobrir de que ele tem medo.

Para ver como os fantasmas podem ser usados numa aventura de Toon, vamos apresentá-lo ao Quarteto Fantasmagórico: Zico, Nico, Chico e Bia. Estes quatro fantasmas assombraram lugares diferentes logo que se transformaram em fantasmas, mas estes lugares acabaram sendo demolidos e os espíritos despejados se juntaram para continuar "assombrando casas." Seus jogadores poderão encontrar o Quarteto em qualquer lugar — eles ainda estão procurando por um lar.

Zico, o líder do grupo, tem cara de professor. Ele passou toda sua vida após a morte explorando o mundo dos espíritos e estudando sua interação com o mundo real dos desenhos animados. Zico adora fazer experiências com magia (que ele fará seus colegas usarem contra os personagens). Basicamente, o que ele quer é que todo mundo — inclusive os fantasmas — o deixe em paz para ele poder fazer suas experiências em paz. Zico está sempre fazendo planos para se livrar de Nico, Chico e Bia. Os outros fantasmas normalmente seguem suas ordens, já que elas sempre levam a um grande susto.

Zico tem medo de multidões (mais de uma dúzia de personagens) e pode ser pacificado simplesmente sendo deixado em paz.

Nico, que já não era muito interessante quando era vivo, transformou-se num fantasma assustadoramente obtuso. Quando não está dormindo, ele encurrala os personagens e os chateia com histórias desenxabidas de sua vida como contador. Os jogadores terão de fazer testes de Resistir à Lábia quando estiverem conversando com Nico; uma falha significa que eles caíram no sono por pelo menos uma ação ou até que algum distúrbio ruidoso os acorde. (Muitas vezes, Nico providencia essas comoções ele mesmo só para poder chatear outra vez o personagem que acabou de acordar.)

Nico tem medo de fiscais do imposto de renda e pode ser pacificado se os personagens lhe derem dinheiro para ele pagar seus impostos.

Chico, um mágico fracassado durante a vida, é o único fantasma que ainda não sabe desaparecer. Normalmente, ele se esconde dentro de sua própria cartola e fica saltando dentro dela. Quando encontra uma audiência para entreter, ele sai de dentro dela. Ele esquecerá todos os objetivos, se tiver a oportunidade de mostrar seus truques (principalmente sua Cartola de Surpresas com nível 3 de Prodígio), mas é melhor se cuidar, se você não aplaudir nem se mostrar entusiasmado.

Chico tem medo de cortinas de teatro, crianças e cachorrinhos. Ele pode ser pacificado com uma grande salva de palmas.

Bia passou toda sua vida como uma donzela e não tem a menor intenção de passar sua vida depois da morte da mesma forma. Ela está sempre tentando entrar em contato com amigos, admiradores e maridos em potencial. Qualquer ser do sexo masculino semi-inteligente serve. Se você estiver sendo ameaçado por outro fantasma, é muito provável que Bia se apresse em ajudá-lo — mas você estará numa enrascada daquelas se passá-la para trás.

Bia morre de medo de ficar sozinha e ficará assombrando todos os personagens pelos quais ela simpatizar. Pode-se pacificá-la casando-se com ela ou dando uma festa.

Os membros deste quarteto espectral cooperarão ou lutarão entre si conforme as exigências da história. Sinta-se à vontade para modificar seus desejos e medos para adaptá-los às necessidades da aventura. Se você quiser construir alguma piada em particular ou simplesmente deixar o caos tomar conta de tudo, faça com que o Quarteto Fantasmagórico desenvolva sua trama naturalmente — i.e. sobrenatualmente.

Com certeza seus personagens terão um bocado de diversão com essa turma.

O Velho Oeste

Se você quer que seus jogadores entrem vagarosamente num saloon de Vila da Pedra Tombada, Dodge City ou no Desfiladeiro Sassafraz, mande-os para o oeste (que fica do lado de Fora da Cidade) em direção à terra dos cactos e dos tiroteios. Lá eles duelarão com arruaceiros indesejáveis, formarão grupos para caçar ladrões de gado e fugirão de ursos pardos em cidades fantasmas.

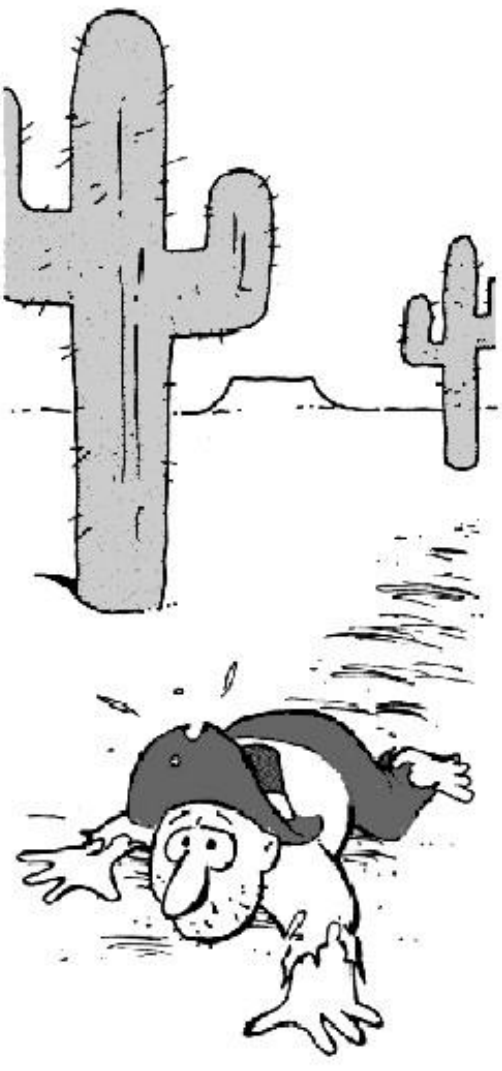
O Velho Oeste tem desertos com mesas, ravinas e desfiladeiros. Existem também pastagens imensas onde rebanhos de carneiros brigam com manadas de gado por cada folha de capim. E não se esqueça dos coiotes ladrões, parceiro!

A Vila do Velho Oeste tem uma rua principal cheia de edifícios. Os becos formados pelos edifícios são ótimos esconderijos para os bandidos. Saindo da cidade, os personagens encontrarão ranchos, aldeias de índios e fortes.

Entre os edifícios que formam a rua principal incluem-se o escritório do xerife, baleado e esburacado diversas vezes durante as tentativas de fuga da prisão; o banco, baledo e esburacado nas tentativas de assalto; a venda, a mesma coisa; a contrastaria, para onde os garimpeiros trazem seu ouro para ser examinado (que também está cheia de buracos de balas das tentativas de assalto); o saloon, que está tão cheio de buracos de balas de fuzil e pistola, flechas e zarabatanas que é difícil de acreditar que ele ainda esteja em pé e a barbearia que está cheia de buracos de balas porque o barbeiro corta o cabelo muito mal.

As únicas coisas que não estão cheias de buracos de bala na cidade são o escritório da Pony Express e o hotel. Os bandidos esperam os cavaleiros da Pony Express saírem da cidade antes de atirar neles .. e eles têm medo das pessoas que vivem no hotel.

Numa cidade do Velho Oeste você acabará encontrando o xerife, um sujeitinho retraído e covarde que sai do caminho de todos os bandidos que vivem para balear tudo o que surge pela frente. Há também o balconista mal-humorado do bar que se parece muito com o balconista mal-humorado da venda e o velho barbeiro mal-humorado e o velho contrasteador mal-humorado. Existe o banqueiro gordo e bem vestido e o pianista cínico do bar. O saloon está sempre cheio de vaqueiros. E é bom a gente não esquecer da professora bonita.



Além disso, toda cidade do Velho Oeste precisa de um bêbado — um beberrão perpetuamente intoxicado que vive jogado com soluço nos cochos dos cavalos. (De vez em quando este pária incorrigível se regenerará e voltará durante a aventura, bem a tempo de ajudar os mocinhos a ganharam a luta).

Os jogadores que precisarem de suprimento poderão encontrar o que quiserem na venda. O vendeiro tem armas, mantimentos, porretes, arcos e flechas, roupas, trens, gado, galinhas, canoas e muito mais amontoado em pilhas enormes dentro de sua lojinha.

Se alguém (inclusive o balconista) pegar alguma coisa de uma pilha aleatória haverá 50% de chance da pilha toda desmoronar e enterrar todo mundo, causando 1D pontos de dano em todos os personagens que falharem num teste de Esquiva. Somente o balconista sabe a localização exata de qualquer item e quando alguém lhe pedir para achar alguma coisa, ele passará duas ações procurando de pilha em pilha. Se uma pilha desmoronar em cima dele, haverá uma pausa, depois do que ele porá a cabeça para fora do monte de destroços e mostrará o objeto pedido.

O balconista não deixará os jogadores saírem da loja enquanto eles não tiverem pago pelos objetos que compraram (faça com que o preço esteja de acordo com o tamanho do objeto). Os personagens que não tiverem dinheiro terão duas opções: Usar a Lábia ou Correr. O balconista pode vir a ser convencido com uma boa Lábia a dar um crédito ou fazer uma permuta. Se a tentativa de usar a Lábia falhar ou os jogadores se decidirem a dar no pé, eles verão o balconista se transformar num inimigo recorrente muito desagradável. Ele aparecerá (com sua espingarda e seu fiel cão de guarda Matador) nos piores momentos possíveis. E ele (ou seu irmão gêmeo) estará sempre por perto no fim das aventuras, pronto a receber o que os jogadores lhe devem.

O Velho Oeste oferece uma grande quantidade de possibilidades cartunísticas. Os criadores de gado estão sempre lutando contra os pastores por terra. Os garimpeiros estão sempre descobrindo minas de ouro fabulosas e grileiros inúteis (ou personagens inúteis) que os estão sempre seguindo para descobrir onde são as minas. E o Pony Express tem sempre que passar, mesmo quando tem de depender dos jogadores.

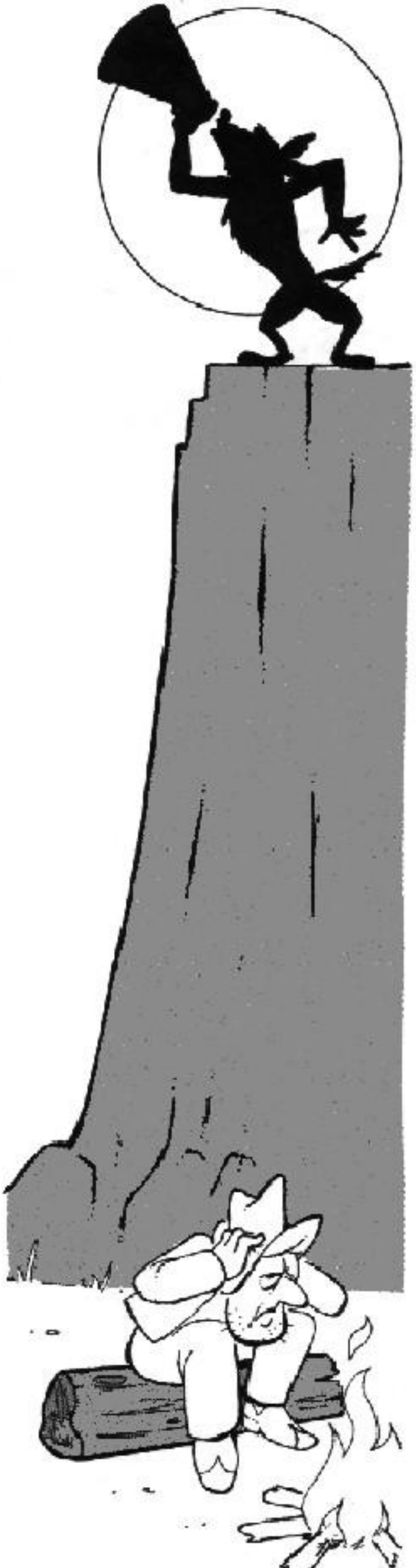
Os comerciantes estão sempre sendo ameaçados por ladrões e o xerife covarde não serve para nada — será que seus jogadores serão capazes de derrotar os bandidos num duelo no curral? (“Tortas de creme a vinte passos de distância. Estarei lá parceiro — ao meio dia em ponto!”) O tiroteio pode ser dificultado pelos animais do curral que dão chifradas, encurralam ou de alguma outra forma atormentam os personagens; ou pela professora e seus alunos que vieram ao curral para uma aula prática. Existe uma grande chance dos alunos, armados até os dentes com estilingues e zarabatanas, se mostrarem os adversários mais perigosos tanto dos bandidos quanto dos jogadores. (Um bedel míope e mal-humorado poderia achar que os personagens são estudantes cabulando aula.)

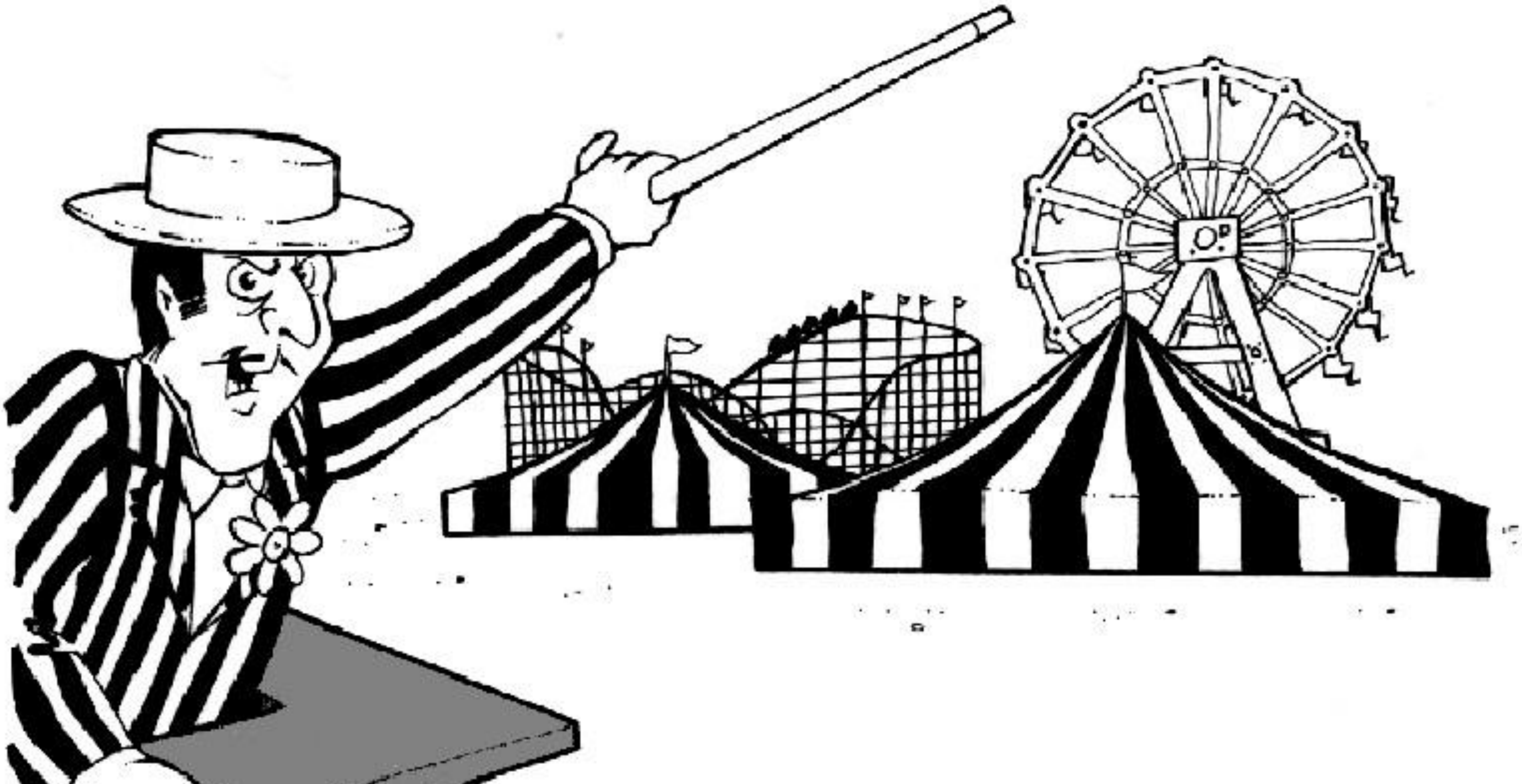
Depois que limparem o creme do tiroteio, os personagens poderão ser enviados como guardas de uma diligência. Os bandidos estão sempre planejando tocaiar estes veículos solitários, roubar sua carga e os passageiros. Deixe os personagens tentarem escoltar uma diligência através de desertos, contrafortes e desfiladeiros. Os passageiros podem ser qualquer pessoa descrita anteriormente e poderia haver um velho carabineiro armado com uma espingarda de caça — apesar dele ser incrivelmente míope. (Todo mundo joga um dado quando ele atira; aquele que conseguir o menor resultado será atingido.)

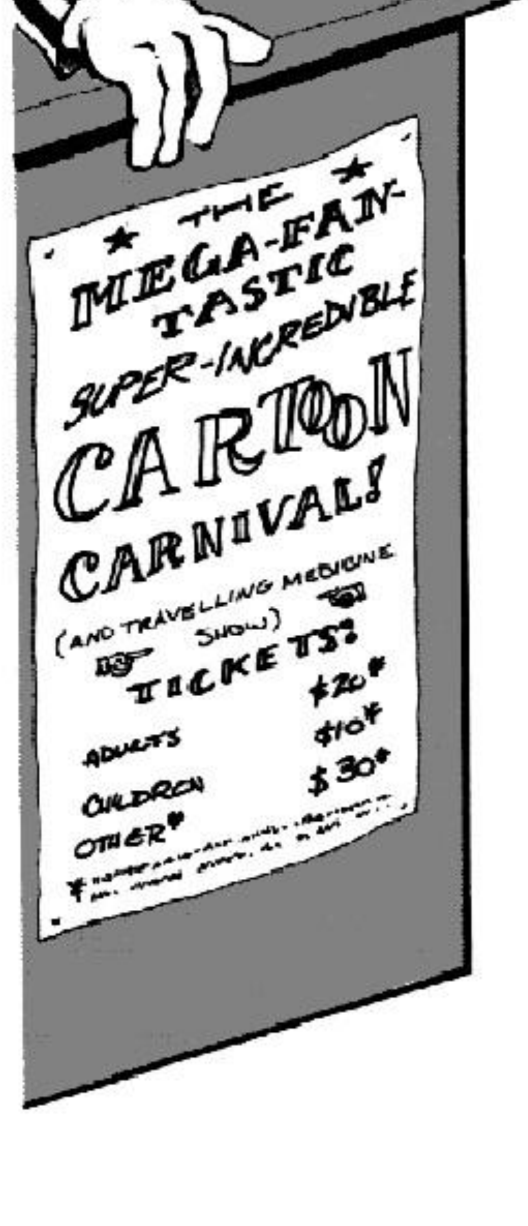
Existe um cofre-forte imenso e misterioso na diligência. Ninguém sabe do que se trata e ele resistirá a todas as tentativa de abri-lo. Depois que a diligência encontrar os inevitáveis bandidos, o cofre se abrirá sozinho e revelará — o quê? Você adivinhou: o que você quiser! Ouro, mantimentos, dinamite, fogos de artifício, tangas indígenas e pintura de guerra, uma tribo inteira de índios de tanga e pintados para a guerra a cavalo, a cavalaria ou qualquer outra coisa que dê na sua veneta e torne a situação mais divertida.

Qualquer aventura numa diligência pode também ser usada como uma desculpa para levar seus jogadores para o local onde se desenrolará a aventura verdadeira. Leve-os para lá e depois deixe-os ilhados: A diligência foge, sofre um acidente ou se transforma num pequeno cubo.

Um bom lugar para deixar os jogadores no Velho Oeste é uma cidade fantasma desolada onde o vento assobia através das ruas empoeiradas. Pode ser que a cidade fantasma seja o esconderijo de bandidos disfarçados como fantasmas, ou pode ser que ela tenha fantasmas de verdade — ou as duas coisas. Você encontrará um monte de idéias assombradas na descrição da “Casa Mal-assombrada”, e você lhes dar um pouco do sabor do Velho Oeste. Arme os fantasmas com revólveres, ou substitua os camundongos da casa por marmotas ou ratos trocadores (que têm nível de habilidade igual a 11 na perícia Esgueirar e substituirão os estimados objetos pessoais dos personagens por bombinhas ou ratoeiras). Estas pequenas pragas peludas poderiam deixar inadvertidamente para os jogadores velhos testamentos ou notícias de jornal que serviriam como pista para a localização do tesouro de um velho escondido há décadas em algum lugar da cidade fantasma. A caça ao tesouro pode ser o início de uma outra aventura.







O Parque de Diversões

"Venham! Venham todos, ao mega-fantástico, super-incrível Parque de Diversões e Bazar Ambulante de Panacéias Maravilhosas dos Desenhos Animados!" É o que dizem os cartazes espalhados por toda Qualquerópolis, e é o que diz o pregoeiro na entrada do parque, que está instalado Fora da Cidade. Os personagens podem visitar o parque por diversão, para fazer uma entrega, ou enquanto estão perseguindo alguém. Ou pode ser que eles queiram aproveitar a oportunidade para comer doces, bater carteiras, provocar confusão, ou qualquer outra que esteja de acordo com suas Crenças & Objetivos.

O parque de diversões está montado dentro de uma grande área cercada e o pregoeiro vende as entradas no portão principal. Ele é um homem alto e magro e veste um paletó listrado com uma flor de plástico (que esguicha água) na lapela. Seus Atributos e Perícias têm valor igual a 6, com exceção de Lábia e Resistir à Lábia, nos quais tem NH igual a 10. Ele tem 10 Pontos de Vida e seu único objetivo na vida é separar os personagens de seu dinheiro.

Se um personagem tentar pular a cerca ou passar por baixo dela e entrar sem pagar, aparecerá o leão-de-chácara do parque. Esse buldogue imenso, é um Cara Durão (use os parâmetros mostrados na página 198). Ele chutará os invasores para fora do parque — ou (Cinqüenta Porcento das vezes) bem no meio de uma das atrações. Sempre que começar algum tipo de confusão os personagens encontrarão o leão-de-chácara (ou um de seus muitos irmãos) — ou seja, praticamente o tempo todo.

O parque tem uma porção de brinquedos e atrações, uma loja de presentes, algumas barracas de tiro-ao-alvo, arremesso de dardos e de bolas de beisebol e uma pequena lona de circo. Para onde quer que os personagens se dirijam, a primeira pessoa que eles encontrarão nessas atrações é Telma, a bilheteira. Ela ocupa todas e cada uma das barracas e estandes do parque, como num passe de mágica. Telma é uma mulher velha e esquelética, que usa um penteado parecido com uma colméia, óculos de cristal, muita maquiagem, unhas compridas e pintadas de vermelho e tem os braços absurdamente longos, que serpenteiam atrás de qualquer um que tente se Esgueirar pela sua bilheteria. Ela fala em tom anasalado, mascando seu chiclete e fazendo bola: "Ei, doçura, qué qui 'cê pensa que tá fazendo, hem?"(Nhoc, pop!).

Todos os brinquedos do parque podem dar defeito, provocando problemas hilários. Você pode incluir quaisquer atrações que quiser e fazer com que todas apresentem algum tipo de problema. Veja a seguir algumas sugestões:

O Carrossel no centro do parque está desregulado.Todos que entrarem rodopiarão em alta velocidade e acabarão sendo atirado para fora — direto na montanha-russa, na roda-gigante, ou algum dos outros brinquedos — e, quando aterrissarem, estarão Estupefatos.

A Roda Gigante pode começar a girar descontroladamente, soltar-se dos apoios e sair rolando pelo chão, ou ela pode simplesmente parar de repente, mantendo alguém — ou todo mundo — preso lá no alto. Um sucesso num teste de Escalada trará o personagem são e salvo até o solo. Uma forma criativa ou engraçada de salvamento será digna de um Ponto de Trama.

A Montanha Russa — bom, você sabe o que uma montanha russa de desenho animado faz! Banzai!

A Casa dos Espelhos é um labirinto de painéis de vidro, corredores em espiral e, naturalmente, espelhos. O personagem que entrar na casa dos espelhos estará, basicamente, nas mãos do Diretor de Animação. A Casa é tão confusa, que os testes para as tentativas de fazer praticamente qualquer coisa — Lutar, Disparar Armas, Correr — acabam se transformando em jogadas de Cinqüenta Porcento. Para conseguir sair da Casa dos Espelhos é preciso ser bem sucedido num teste de Astúcia. Mas, enquanto o(s) personagem(ns) estiver(em)lá dentro, as suas imagens refletidas poderão ganhar vida e Lutar com eles!

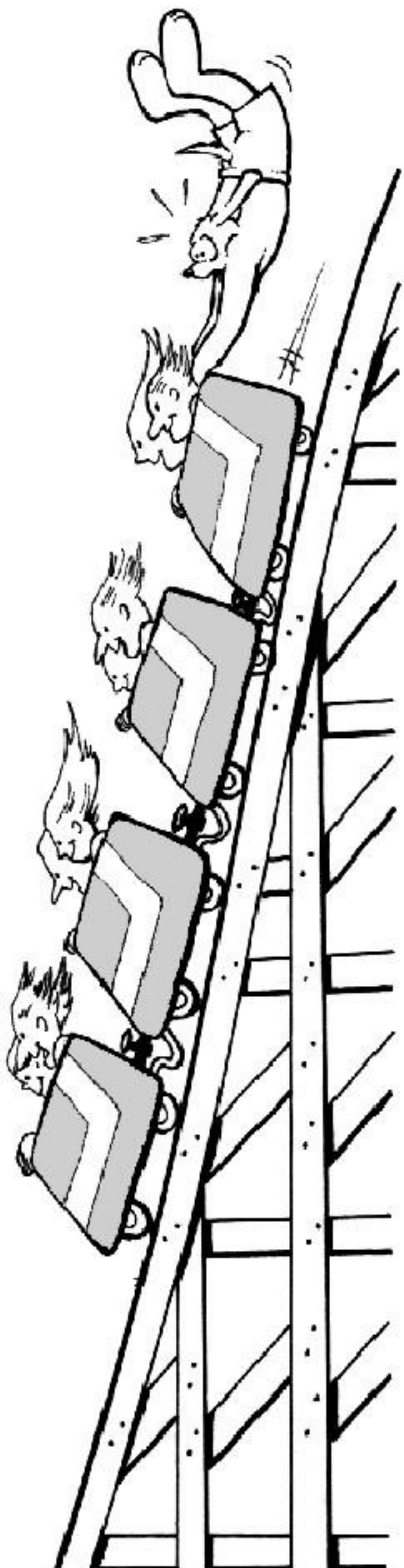
Os personagens que decidirem simplesmente demolir o pavilhão quebrarão todos os espelhos do lugar e, lá dentro, todos terão um azar incrível. Quando eles tentarem fazer qualquer coisa com alguma outra pessoa, você deverá tratar o alvo como se ele tivesse o Prodígio Sorte Incrível com nível 10.

No Museu de Cera estão expostas reproduções de pessoas famosas em tamanho natural esculpidas em cera, que parecem vivas. Napoleão, George Washington, Cleópatra, personagens famosos de desenhos animados, Benjamin Franklin (com uma pipa eletrificada — que causa 1D de dano em qualquer um que a toque), cantores e artistas de cinema — quem você quiser. Todas estas figuras fornecem ótimas chances para gozações e, se elas ganharem vida (o que pode acontecer no momento que você quiser), poderão ajudar a animar ainda mais uma aventura.

O Trem Fantasma manda os visitantes em carrinhos com formato de caveiras através de uma série de túneis e salões aterrorizantes. Vampiros, lobisomens, bolhas informes e horrores similares poderão assustar seus personagens, ou serem assustados por eles, se você quiser uma boa gozação. Esses monstros pavorosos podem ser, no fundo, grandes covardes que sairão correndo de medo quando ouvirem o primeiro “Búuu!” Ou então, se você quiser uma ferramenta para encompridar a ação da trama, os monstros do Trem Fantasma podem ser trabalhadores disfarçados, alienígenas, capangas de malfeitores que seus personagens estão combatendo, ou relacionarem-se de alguma maneira com a confusão que os jogadores estão criando.

O Show das Aberrações é algo ... incomum. No mundo dos desenhos animados, os seres humanos reais é que são as aberrações. Se os personagens entrarem no edifício em ruínas que abriga as aberrações, você deverá descrever estes monstros horríveis para eles... e veja quanto tempo eles levarão para perceber que você está descrevendo eles próprios!

O Túnel do Amor é provavelmente a atração mais perigosa do parque de diversões. Esse passeio tentador conduz os personagens em barcos com o formato de imensos cisnes que navegam por túneis escuros, fracamente iluminados por umas poucas lâmpadas em forma de coração para conferir uma atmosfera romântica. Lamentavelmente, os barcos não têm apenas o formato de cisnes. Eles são cisnes de verdade que não gostam nem um pouquinho do seu emprego. Assim que saem das vistas dos funcionários do parque, eles atacam os personagens impiedosamente. Os cisnes têm NH em Luta igual a 8, os demais Atributos e Perícias com valor igual a 2, não sucumbem à Lábia e têm 8 Pontos de Vida cada um. Como alternativa, você pode fazer com que os personagens se apaixonem pelos cisnes que os estão atacando (ou vice-versa).



A Loja de Presentes pode vir a ser aquilo que faltava para quem tiver conseguido sobreviver até aqui. Lá, Telma estará vendendo picolés, algodão doce, e pipoca — mas ela também vai tentar engambelá-los com sua Lábia, convencendo-os a comprar o "remédio milagroso" vendido no Bazar Ambulante de Panacéias: a Poção de Gás dos Pântanos do Mississipi que cura todos os seus males, refresca o hálito e causa 1D de dano a qualquer um que tomá-la. Eca! A loja de presentes também esconde outros perigos, como ficar preso no congelador dos sorvetes ou todo enrolado na máquina de algodão doce. Outras "sutilezas" ficam a cargo da mente pervertida do Diretor.

As Barraquinhas de Diversões se estendem ao longo do caminho oferecendo uma grande variedade de opções. Os personagens podem tentar a sorte atirando moedas dentro de garrafas de leite, derrubando garrafas com bolas de tênis, arremessando dardos contra balões de gás, ou atirando com as espingardas na galeria de tiro-ao-alvo. Todas essas barracas são geridas por Telma ou pelo pregoeiro. Cada uma delas esconde uma vigarice tão grande quanto uma nota de treze reais.

As moedas que se deve atirar dentro das garrafas são do tamanho de bigornas; os balões que se está tentado estourar com os dardos são duros como pedras (e servem como ótimos porretes); as garrafas de leite são absurdamente frágeis e se partem em mil pedaços ao mais leve toque, o que deixa o dono da barraca furioso; as espingardas da galeria de tiro são de má qualidade e o tiro sairá pela culatra em Cinqüenta Porcento das vezes — a única exceção é a espingarda que o dono da barraca guarda por trás do balcão para "cuidar" de encrenqueiros do tipo dos personagens dos jogadores. Essa funciona sempre.

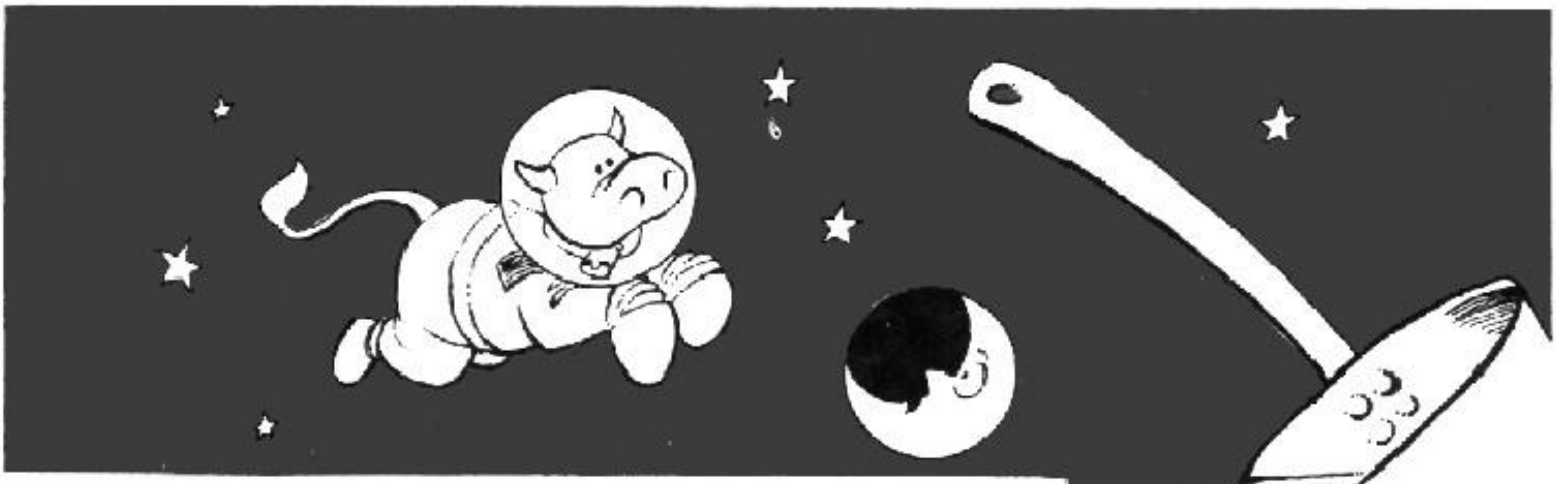
Apesar das espingardas serem de má qualidade, a barraca de tiro-ao-alvo continua sendo uma das atrações mais populares do parque de diversões. Aqui os personagens podem tentar acertar alvos móveis (ou uns aos outros) com tiros disparados ao acaso. Um teste bem sucedido de Lábia pode convencer um personagem a se transformar num desses alvos móveis; além disso, existe uma chance de Cinqüenta Porcento de que qualquer objeto arremessado que não atinja o alvo visado vá parar na área do alvo, fazendo com que personagens de caça tenham que aguentar os testes de Disparar Armas dos transeuntes. As armas de tiro-ao-alvo causam 1D pontos de dano.

O Circo é a atração principal do parque de diversões. Nele existe acrobatas, palhaços e elefantes fazendo apresentações contínuas. Se suas partidas de Toon acabam, de um modo ou de outro, se transformando num verdadeiro circo, os personagens vão enlouquecer com um de verdade. Personagens que são ratos podem provocar um estouro dos elefantes; os palhaços podem agarrar qualquer um que eles encontrem e fazer malabarismos com eles; acrobatas podem usar a Lábia em personagens bobos, convencendo-os a agirem como dublês temerários; os personagens podem perseguir uns aos outros em carros minúsculos que, no fim, têm dezessete ou dezoito anões; e, os personagens dos espetáculos secundários, como a mulher gorda, o hindu de borracha, a mulher barbada e esqueletos humanos podem acabar desenvolvendo uma atração amorosa muito intensa pelos visitantes.

Todo circo tem um monte de leões, tigres, ursos, macacos, gorilas e outros bichos que tornam a vida dos desenhos animados interessante. Eles tanto podem ser animais de verdade, como personagens, ou ainda personagens que estão fingindo ser animais de verdade só porque eles queriam trabalhar no circo!

E, vamos encarar os fatos: quando seus personagens estiverem no auge da doidice, não vai demorar muito para a lona toda vir abaixo!

Entre as boas idéias para tramas desenvolvidas com este cenário incluem-se: caçadas a ladrões; busca de objetos perdidos (como colares valiosos que normalmente são vistos no pescoço de um macaquinho que acabou de correr para dentro da Casa dos Espelhos); procura de pessoas desaparecidas; frustrar o sempre popular plano dos marcianos para destruir o planeta. (Não venham nos perguntar por que cargas d'água os marcianos usariam um parque de diversões como base de operações — eles são alienígenas, ora bolas!) Os Grands Finales adequados para uma aventura de massacre no parque de diversões envolvem a destruição total do parque, personagens que ficam completamente loucos, ou — uma alternativa engraçada — os personagens, sabe-se lá de que jeito, acabam donos do negócio!



O Espaço Sideral

Para efeito de Toon, o Espaço Sideral pode ser dividido em duas grandes áreas: o Espaço Próximo, que abriga a Terra, a Lua e outros objetos que enxergamos no céu noturno, e o Espaço Longínquo, onde os jogadores encontrarão Buracos Negros e ... A Fronteira do Universo.

O Espaço Próximo

Aqui nas vizinhanças, a Lua é feita de queijo amarelo, a Via Láctea realmente contém leite e alguns astronautas bovinos às vezes andam por aí, saltando sobre satélites naturais. O cenário do Espaço Próximo foi usado nas aventuras SAPOs Fora de Órbita e Marte Precisa de Bombas de Creme. Entre os lugares para se visitar estão a Lua (descrita em “Saps”), o ressecado planeta Ameixa e o (recheado!) planeta Éclair (ambos descritos em “Marte Precisa”).

Também há algumas estrelas nas redondezas — essas coisinhas frágeis, suspensas no céu noturno, que, vez ou outra se desprendem e caem (gritando) na Terra. As estrelas formam constelações, que às vezes ganham vida.

O Espaço Longínquo

O Espaço Longínquo é o mundo da ficção científica. Entre os lugares interessantes encontrados ali está a Estação Espacial Zero, a última parada para descanso e reabastecimento. Veja uma descrição completa deste lugar animadíssimo (e frágil na página 191).

A temida Dobra Espaço-Temporal é uma outra zona que se encontra no espaço longínquo. Ser apanhado por ela faz com que os personagens se movam muito rápido ou muito devagar. (Enquanto estiverem na Dobra, todos se movem com Velocidade Incrível ou com sua contrapartida raramente vista, a Letargia Incrível.) Os personagens apanhados na Dobra tanto podem envelhecer, como rejuvenescer com uma rapidez impressionante. A Dobra Espaço-Temporal também pode ser utilizada como um portal para outro universo (use a Tabela de Locais Fora da Cidade, na pág. 169).

Ah! E não se esqueça dos planetas! O Espaço Longínquo abriga bilhões e bilhões de mundos idiotas para os jogadores visitarem. Pode ser que um planeta tenha baixa gravidade, fazendo com que os personagens fiquem quicando uns contra os outros como bolas de pingue-pongue num secador de cabelos; outros, têm gravidade muito alta, de modo que todo mundo se movimenta muito devagar e fica cansado rapidamente (redutores altos em todos os testes envolvendo Zip e Muque). Tente conferir atmosferas extravagantes aos planetas do Espaço Longínquo: gás hilariante, ou talvez hélio, que faz as vozes soarem agudas. Todos os planetas são habitados por estranhos alienígenas — Marcianos (que realmente estão por todo lado) e outras criaturas também! (Veja mais informações sobre alienígenas na pág. 193.)

Se seus personagens ficarem entediados no Espaço Longínquo (o que é pouco provável...), eles poderão tentar descobrir que segredos se escondem na Fronteira do Universo.

A Fronteira do Universo nada mais é do que um grande abismo. Grande mesmo! Ela se estende até onde a vista alcança, tanto à direita, quanto à esquerda. Adiante e para baixo, tão fundo quanto você possa imaginar, não há nada além de umas nuvens cinzentas bobas, cortadas às vezes por um castelo flutuante, uma baleia voadora, ou um avião arrastando uma faixa de anúncio. Mas, essas nuvens escondem uma Dobra Espaço-Temporal que irá varrer qualquer um que caia, pule, ou seja empurrado para ela, de volta ao ponto de partida. Nada de mais.

Aqueles que chegarem à Fronteira do Universo, encontrarão o lugar fervilhando de profetas, gurus e outros peregrinos, todos ou em busca de realização, ou com realizações à venda por um preço bem alto.

Vire à esquerda na esquina da Fronteira do Universo e, numa rápida mudança de cena, você se verá diante do gigantesco Buraco Negro que há no centro da galáxia. Se você olhar dentro do buraco, não conseguirá ver nada além da mais absoluta, impenetrável e negra escuridão. Cara, mas isso é escuro mesmo! Os personagens que descerem pelo Buraco Negro encontrarão com todos os pés de meias desemparelhados que foram perdidos em secadoras de roupas de todas as partes da galáxia. A eletricidade estática lá embaixo é inacreditável, e quando eles emergirem de dentro do Buraco, eles estarão carregados magneticamente. Tudo passa a ser atraído para eles — pedaços de papel, tampas de bueiros, edifícios, espaçonaves. Este efeito durará enquanto for divertido.

Bom, então como é que os personagens carregados eletrostaticamente fazem para conseguir sair de lá? Se você quiser, pode permitir que eles simplesmente voltem por onde vieram. Entretanto, vai ser muito mais engraçado se você lhes disser que eles não podem voltar por onde vieram — eles terão que abrir caminho pela camada de meias velhas.

Depois de suarem bastante no meio daquele emaranhado, eles acabam encontrando um jeito de voltarem à tona! Mas, na verdade, eles vão sair no lado do Universo da Anti-Matéria, onde tudo é ao contrário. Eles vão achar que está tudo de cabeça para baixo e descobrirão que se quiserem ir em frente, terão que andar de marcha-à-ré, virar à esquerda se quiserem ir para a direita e assim por diante. Esse é um mundo onde o feio é bonito, personagens velhos ficam mais jovens e todos as Crenças & Objetivos estão invertidas! (Um personagem que tenha o objetivo de ficar rico começará a distribuir todo seu dinheiro; um que adora determinado tipo de comida vai fugir dela; um que acredita que todo mundo está a fim de pegá-lo passará a amar todo o mundo — de forma impetinente, e assim por diante, segundo o critério do Diretor de Animação.)

Um trauma como esses é o bastante para mandar um astro de desenhos animados de volta à sanidade relativa do nosso próprio universo. (A maneira como eles retornarão ao universo fica inteiramente a seu cargo — existem dúzias de possibilidades engraçadas. Divirta-se!)

Estação Espacial Zero

A Estação Espacial Zero é uma Qualqueròpolis intergalática, dotada de todas as comodidades que qualquer viajante espacial dos desenhos animados poderia desejar ... e algumas mais.

Aspecto Externo: A Estação Espacial Zero parece uma bola de borracha ligada a uma câmara de pneu por uma série de raios de roda. Ela é feita de uma liga metálica super-forte, capaz de resistir a tudo... quer dizer, tudo menos espirros.

Um Diretor de Animação profissional com certeza terá mil maneiras de fazer com que um personagem espirre — um pouquinho de pimenta, uma crise súbita de febre do feno, a descoberta de um estranho vírus alienígena a .... A! A! A! Atchim! Se o casco for rompido por um espirro poderoso, os alarmes dispararão, os membros da tripulação correrão para os casulos de fuga e a Estação vai começar a murchar — explosivamente. A menos que o rombo seja tapado (uma boa goma de mascar faz maravilhas!), ela começará a rodopiar descontroladamente de um extremo ao outro da galáxia a uma Velocidade Incrível. (Para visualizar, é só lembrar o que acontece quando a gente solta uma bexiga cheia de ar sem amarrar a ponta.)

O Eixo: A sala de controle, a central de energia e os alojamentos da tripulação situam-se no centro da estação. Todas as portas dessa área são trancadas por travas ativadas pela voz. Em cada uma delas tem um cartaz afixado que diz: "SOMENTE PESSOAL AUTORIZADO — NÃO ENTRE — ISSO É COM VOCÊ — Assinado, O Triturador." Todas as travas da Estação Espacial Zero são suscetíveis à Lábia e, para aqueles personagens que estão determinados a ver todas as bobagens que são guardadas nessa área, um sucesso num teste de Derrubar Portas (ou um belo espirro) também resolve o problema.

O Anel Externo: No anel externo estão instaladas lojas, bares, hotéis, armários de material de limpeza, áreas de aportagem de espaçonaves, teleportadores, negócios disparatados e outros tipos de serviços ao consumidor. A maioria destes serviços é dirigida por particulares — marcianos, algumas vezes outros tipos de alienígenas, robôs ou qualquer outra criatura, com um ponto em comum: todos cobram preços exorbitantes. Cafèzinho: $25.000. Refil do café: $18.500. Creme e açúcar: Você não tem com quê pagar!

As Placas: Em todos os cantos da estação estão afixados avisos referentes a todo tipo possível (ou impossível) de ação:

PROIBIDO ESPIRRAR — Assinado, O Triturador

PROIBIDO CUSPIR, NADAR, CORRER OU MERGULHAR DENTRO DO RESERVATÓRIO — Assinado, O Triturador

PROIBIDO ESPIRRAR!!! — Assinado, O Triturador

OBEDEÇA TODAS AS PLACAS — AS LEIS VIGENTES NA ESTAÇÃO SÃO IMPIEDOSAS — Assinado, O Triturador

PROIBIDO SANGRAR NAS DEPENDÊNCIAS DA ESTAÇÃO — Assinado, O Triturador

EU DISSE QUE É PROIBIDO ESPIRRAR!!! — VOCÊ NÃO SABE LER? — Assinado, O Triturador

O Diretor de Animação pode inventar placas que se apliquem a todas as situações.

O Triturador

Descrição: O Triturador é a lei na Estação Espacial Zero. Ele é um homenzinho de uns 70 centímetros, que usa um chapéu coco, veste um blusão grande e folgado e tem uma vozinha fina. Se ele desconfiar que os personagens estão infringindo a lei, ele os seguirá por toda parte disfarçado e os espionará. Às vezes, quando ele anda, os corredores tremem (embora ele seja baixinho) — mas se o Triturador for bem sucedido em seu teste de Esgueirar, ele será tão silencioso quanto quiser.

Crenças & Objetivos: Todas as regras devem ser obedecidas. A segurança da Estação Espacial Zero depende disso. Em caso de dúvida, colocar uma placa. Em caso de perigo, chamar Percy.

Pontos de Vida: 12

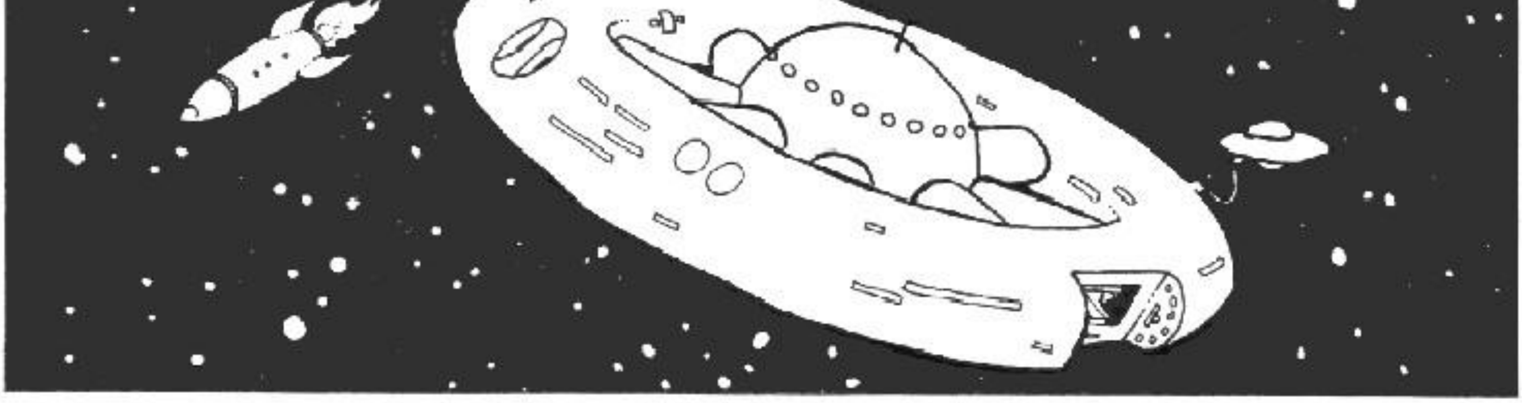
Muque: 2
Todas as perícias de Muque: 2

Zip: 2
Todas as perícias de Zip: 2

Astúcia: 6
Todas as perícias de Astúcia: 9
exceto
Resistir à Labia: 8

Caradura: 4
Lábia: 4
Passar/Detectar Coisas de Má Qualidade: 9
Prestidigitação: 8
Esgueirar: 9

Prodígios:
Mudança Rápida/Disfarce: 9



Percy

Descrição: Um alienígena monstruoso, maior do que qualquer criatura. Ele parece um gorila com pele escamada azul, enormes olhos esbugalhados, braços iguais a troncos de árvores e tão longos que seus punhos se arrastam no chão. Ele adora bater nos infratores das regras e parece estar sempre a ponto de espirrar.

Crenças&Objetivos: Fazer o que O Triturador mandar. Chutar os infratores pelas escotilhas pressurizadas afora! Não espirrar!

Pontos de Vida: 12

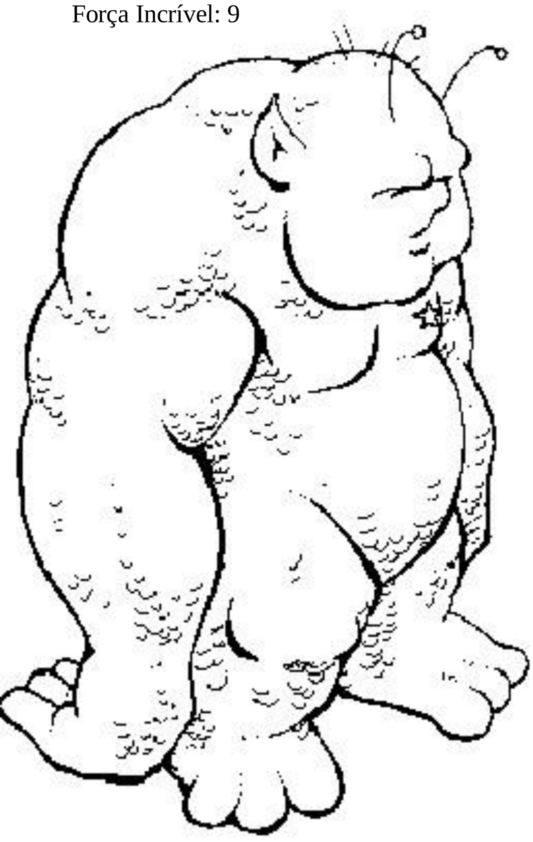
Muque: 6
Todas as perícias de Muque: 10

Zip: 6
Todas as perícias de Zip: 9

Astúcia: 2
Esconder/Achar Escondido: 2
Identificar Coisas Perigosas: 2
Leitura: 2
Resistir à Lábia: 8
Visão/Audição/Olfato: 8
Armar/Desarmar Armadilha: 4
Seguir/Cobrir Pistas: 4

Caradura: 1
Todas as perícias de Caradura: 2

Prodígios:
Teleporte: 9
Força Incrível: 9



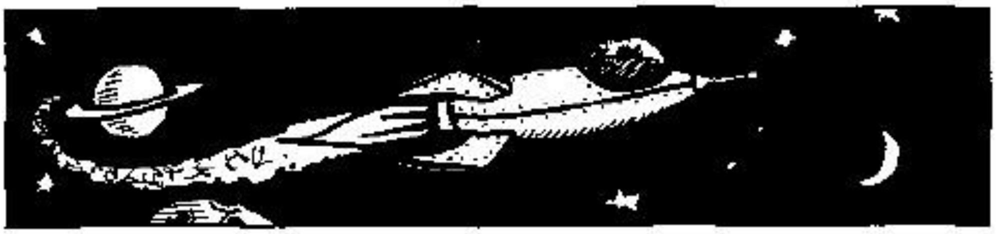
Infringir uma regra imposta pelos avisos não acarreta nenhuma conseqüência, ... a menos que algum personagem diga alguma coisa sobre isso. De qualquer modo, os personagens devem assimilar a idéia de que é muito mais seguro infringir as regras do que dizer "Chi! Você não devia ter feito isso!" Se isso provocar uma briga, ótimo! (Se os personagens acabarem aprendendo a ficar de bico calado,o Diretor deverá fazer com que algum NPC dê com a língua nos dentes, de vez em quando.)

De qualquer maneira, quando alguém disser alguma coisa errada, todo mundo ouvirá um tremendo estrondo, o piso tremerá e todos os NPCs fugirão o mais rápido possível, gritando desesperados. É aí que aparece o Triturador.

O Triturador é um homenzinho franzino, de uns setenta centímetros de altura, que usa um chapéu coco e um suéter com um pequeno distintivo de xerife. Ele é a autoridade policial da Estação Espacial Zero. Numa vozinha branda, ele dirá para os jogadores pararem de fazer o que estavam fazendo OU ENTÃO ... Embora não seja uma tarefa fácil, ele pode ser persuadido pela Lábia. Mas, se alguém simplesmente se recusar a atendê-lo, ou se resolver ameaçá-lo de alguma forma, ele irá chamar (gult!) Percy. (Se alguém conseguir silenciá-lo ou fazê-lo Cair bem depressa, ele não terá tempo de chamar Percy ... por enquanto.)

Percy é um alienígena monstruoso, pelo menos uns três metros mais alto que qualquer outra "pessoa" da estação espacial (inclusive os personagens dos jogadores). Quando for chamado, ele se Teleportará e aparecerá por trás dos personagens, bloqueando totalmente o corredor. Ele tentará agarrá-los e, sem dar nenhuma chance para discussão, começará a fazer nós com eles em forma de gravata borboleta, nó quadrado, rosquinhas de leite e uma variedade de outros formatos interessantes.

Sinta-se à vontade para mudar os valores dos atributos e Níveis de Habilidade de Percy e do Triturador. Eles devem ser encarados como ferramentas para a trama, bons elementos para gozações e para ajudar a manter uma situação qualquer sob controle.



Mais uma coisinha sobre Percy — ele tem uma péssima condição alérgica. (Dá p'ra adivinhar o que vem pela frente?) Enquanto estiver dando nós nos personagens, ele vai fungar e reclamar do seu nariz entupido, e estará sempre a ponto de espirrar. Se alguém conseguir fazê-lo espirrar (soprando pimenta em sua cara, abanando flores silvestres embaixo do seu nariz, ou de algum outro modo), ele vai acabar se "espirrando" para fora da Estação. Mas, a menos que a Estação inteira seja lançada pelo espirro até a Fronteira do Universo, O Triturador terá sempre UM MONTE de Percies à sua disposição ... não deixe os jogadores saírem desta com facilidade.

Na Estação, os jogadores encontrarão representantes de todos os planetas do universo dos desenhos animados — coisas multi-tentaculares, seres gasosos, homenzinhos verdes e uma enorme galinha sarapintada. Pode ser que você também queira incluir entre eles algum(ns) dos seus personagens favoritos de histórias em quadrinhos para acrescentar um temperinho à coisa toda. Tudo bem. Ah! É lógico que também haverá uns sujeitos malvados por lá.

Bom, e como é que você introduz seus astros dos desenhos animados nesta arca maluca? Os jogadores podem ser viajantes do espaço que estão sem um tostão furado e, como precisam consertar a nave, ficam bisbilhotando pela Estação para ver se encontram um jeito de pagar os reparos. Talvez eles acabem por se envolver num estranho jogo de azar alienígena, ou sejam arrastados para participar de um assalto, ou quem sabe sejam contratados como faxineiros.

Entre as complicações possíveis incluem-se a presença de contrabandistas escondidos na nave, estranhos misteriosos que se descobre serem na verdade antigos cobradores de impostos espaciais e robôs tentando viajar clandestinamente na nave. E, sempre que os jogadores se sentirem incertos quanto ao que fazer, introduza simplesmente uma nova lei da Estação e traga O Triturador e Percy de volta à cena, pois isso certamente ajudará a reaquecer as coisas.

Marcianos e Outros Alienígenas

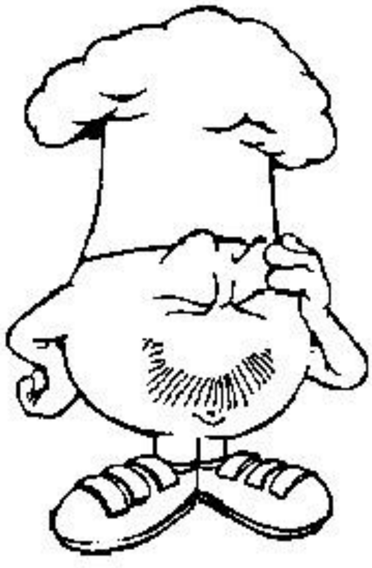
O Espaço Sideral está lotado com todo tipo de alienígenas. Eles estão por toda parte!

Os mais conhecidos são os Marcianos, que não estão apenas em Marte, mas podem ser encontrados por toda a galáxia. Os Marcianos são verdes. Todos os Marcianos verdes querem destruir a Terra. Alguns Marcianos verdes têm planos mirabolantes e elaborados e equipamentos de explodir planetas; outros estão ansiosos por destruir a Terra aos poucos, um personagem por vez. (Alguns deles querem destruir também outros planetas. Os Marcianos são uns rabugentos de marca maior.)

Mas afinal, por que é que os Marcianos continuam a tramar covardemente um destino tão cruel para o nosso planeta? Teriam eles jurado vingança contra toda a humanidade dos desenhos animados? Estariam eles absurdamente entediados e à procura de distração? Ninguém sabe ao certo.

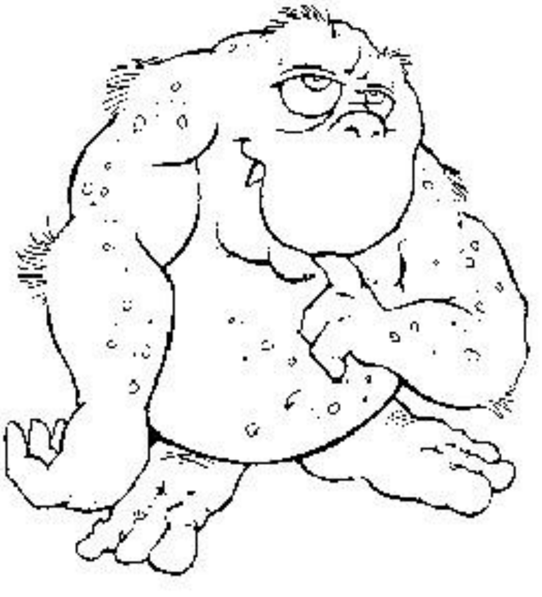
Alguns Marcianos verdes são pequenos e espertos, outros são grandes e estúpidos. Uns são capazes de se Teleportar, outros conseguem Mudar de Forma, alguns podem Hipnotizar e alguns são capazes de tudo isso e muito mais. Há também aqueles que não fazem nada além de atirar muito bem com armas de raio. A única coisa que se pode ter certeza sobre os Marcianos é que eles são (a) hostis, (b) arrogantes em relação aos insignificantes Terráqueos e (c) eles têm uma tendência a trabalharem sozinhos ou — no máximo — em duplas, porque eles são (a) e (b) em relação uns aos outros.

Mas, existem muitos outros tipos de alienígenas no Espaço Sideral. Existem alienígenas púrpura, há os cor-de-rosa, além dos púrpura com bolinhas cor-de-rosa e outras variedades. Em geral, eles têm a aparência de pequeninos humanóides de desenhos animados, mas também podem se parecer com pompons, apontadores de lápis ou guitarras elétricas. Os alienígenas dos desenhos podem ser e parecer praticamente qualquer coisa — desde que sejam engraçados.



O que motiva um alienígena que não esteja tentando destruir a Terra? Embora suas Crenças & Objetivos possam diferir, de uma coisa você pode ter certeza: eles sempre serão alienígenas. Os alienígenas têm propósitos totalmente inescrutáveis para os pobres terráqueos. Pode ser que eles estejam procurando comida, diversão e amizade ... mas a idéia que eles fazem dessas coisas não tem nada a ver com o que elas são. É possível que um alienígena fique vagando ao longo de toda uma aventura ignorando tudo o que o cerca e demonstrando interesse apenas pelos botões do colarinho de um personagem. Os seus jogadores não deveriam se surpreender com isso. Muito menos quando ele começar a comer os botões.

Os Atributos, Perícias e Prodígios de alienígenas são tão variados quanto os próprios. A maioria dos Marcianos são bons em Disparar Armas e Resistir à Lábia, e terão Astúcia em níveis muito elevados, ou indescritivelmente baixos. Os demais alienígenas podem ser qualquer coisa. Literalmente, qualquer coisa.Se seus jogadores estiverem dando muito trabalho a um alienígena e você quiser equilibrar um pouco as coisas, especifique um Prodígio qualquer para a criatura no calor da batalha. Afinal das contas, ela vem do Espaço Sideral — quem disse que não é capaz de Voar, ou causar 2D de dano com um arroto, ou sacar uma Pistola de Mudança de Sexo de sua bizarra e incompreensível Shlebonga de Surpresas?



Capítulo 12:

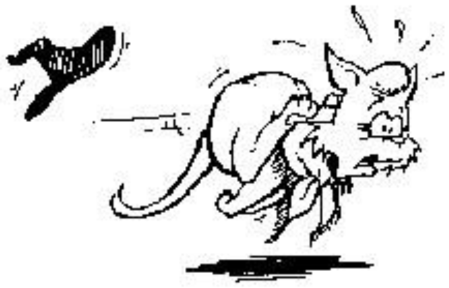
Astros do Desenho Animado

O que transforma um personagem de desenho animado num astro? Será que é uma porção de perícias com um nível de habilidade alto de modo que ele venha a ser bem sucedido em tudo que ele faz? Não, com certeza não é isso — as falhas são metade da diversão nas aventuras de Toon. Será que é um monte de pontos de vida de modo que eles nunca venham a Cair? Também não é isso — quem é que se preocupa com Cair, se você sabe que vai voltar depois de três minutos?

Então, o que faz dum astro um astro? A coisa mais importante é a personalidade — Crenças & Objetivos. Um conjunto bem escolhido de Crenças & Objetivos permitir-lhe-á tomar decisões rapidamente com relação a como agir em qualquer situação... o que o ajudará a ser rápido e engraçado mantendo-se fiel a seu personagem.

Além disso, uma boa lista de Objetos Pessoais ajudará a garantir que sua ação será divertida. O personagem que tem um pedaço de goma de mascar e um lança-chamas tem grande chance de vir a usá-los; um outro, sem objetos pessoais, tem menos opções.

Neste capítulo apresentaremos 15 de nossos personagens favoritos — começando com alguns PCs excepcionais partindo dos mocinhos da história e terminando com os vilões, seus capangas e algumas vítimas mais ou menos inocentes. Este elenco contém os "personagens dos atores." O que mais você poderia querer? Continue lendo ...



Personagens dos Atores

Nos desenhos animados de antigamente, os lugares, as situações e as tramas mudavam mas os personagens eram sempre os mesmos — não só os astros, os personagens secundários também. Depois que os Diretores de Animação conseguem uma ótima Bruxa Malvada, é muito provável que eles a usem em todo tipo de desenho. Alguns dos personagens mais famosos começaram como personagens secundários e foram crescendo à medida que as pessoas começaram a reconhecê-los e gostar deles.

No lugar de um Diretor de Animação, você pode vir a precisar de um gênio do crime, de um capanga imbecil ou de um lojista maluco. Siga as pegadas deixadas por aqueles velhos Diretores e apresente os mesmos "personagens de ator." À medida que os jogadores forem conhecendo o elenco secundário, as coisas ficarão cada vez mais divertidas ...

Vejamos um exemplo: quando você precisar de um guarda mal-humorado use "Meganha" O'Rourke da aventura A Casa Ideal. E naquelas situações tão comuns nas quais nada resolverá a não ser um Cientista Maluco, ninguém dará conta do recado melhor do que o velho Dr. Parauzoszoltuzs da aventura Caninos Brandos.

Existe um índice com todos os personagens descritos neste livro na pág. 207.

Rufi, o Camundongo

Descrição: Rufi é um camundongo que mora no Brooklin e gosta de charutos. Ele é um pouco maior do que a média dos camundongos e muito mais durão. Ele não usa roupa nenhuma, caminha sobre duas pernas e tem um cauda preênsil.

Crenças & Objetivos: Rufi adora ludibriar os outros personagens para ficar com seus objetos pessoais — e depois contar vantagem por causa disso. Ele tem um ódio mortal de gatos e pássaros. Dê-lhe uma arma e ele estará pronto a atirar.

Pontos de Vida: 12

Muque: 3
- Derrubar Portas: 3
- Escalada: 3
- Luta: 8
- Erguer Coisas Pesadas: 3
- Arremesso: 3

Zip: 2
- Esquiva: 2
- Condução: 2
- Disparar Arma: 4
- Salto: 2
- Cavalgar: 2
- Corrida: 3
- Natação: 2

Astúcia: 5
- Esconder/Achar Escondido: 5
- Identificar Coisas Perigosas: 5
- Leitura: 5
- Resistir à Lábia: 8
- Visão/Audição/Olfato: 5
- Armar/Desarmar Armadilha: 6
- Seguir/Cobrir Pistas: 5

Caradura: 5
- Lábia: 9
- Passar/Detectar Coisas de Má Qualidade: 9
- Prestidigitação: 5
- Esgueirar: 5

Prodígio:
- Hipnotismo: 5

Pato Duque

Descrição: Pato preto de tamanho normal. Usa uma capa impermeável e um chapéu de aba quebrada. Leva sempre consigo uma lupa, caderno e lápis, charutos e fósforos e uma arma (1D pontos de dano).

Crenças & Objetivos: Sempre resolve seus casos. Nada conseguirá impedi-lo de pegar seu alvo. Tenta (e não consegue) agir como Sam Spade. Os inimigos naturais do Pato Duque são a bebida, as mulheres e as acusações injustas.

Pontos de Vida: 11

Muque: 3
- Derrubar Portas: 6
- Escalada: 3
- Luta: 7
- Erguer Coisas Pesadas: 3
- Arremesso: 3

Zip: 4
- Esquiva: 4
- Condução: 5
- Disparar Arma: 6
- Salto: 4
- Cavalgar: 4
- Corrida: 4
- Natação: 4

Astúcia: 2
- Esconder/Achar Escondido: 4
- Identificar Coisas Perigosas: 2
- Leitura: 6
- Resistir à Lábia: 2
- Visão/Audição/Olfato: 6
- Armar/Desarmar Armadilha: 2
- Seguir/Cobrir Pistas: 5

Caradura: 4
- Lábia: 4
- Passar/Detectar Coisas de Má Qualidade: 4
- Prestidigitação: 4
- Esgueirar: 8

Prodígio:
- Mudança Rápida/Disfarce: 5

Guga, a Tartaruga

Descrição: Guga é uma tartaruga com um metro de altura. Ele caminha sobre as patas traseiras e tem mãos como qualquer outro personagem de desenho animado. A parte de trás de seu casco se abre e ele tem um foguete. A parte da frente de seu casco se abre revelando um “Casco de Surpresas,” que funciona igualzinho a um Saco de Surpresas.

Crenças & Objetivos: Fazer o máximo com o menor esforço possível. Inventar engenhocas para evitar o trabalho e compensar as deficiências físicas. Se as coisas ficam muito difíceis, Guga entra em seu casco. Guga considera as lebres (coelhos) seus Inimigos Naturais.

Pontos de Vida: 12 (dentro do casco), 7 (fora do casco, em seu calção de lutador de boxe listrado e uma camiseta sem mangas)

Muque: 3
- Derrubar Portas: 3
- Escalada: 3
- Luta: 6
- Erguer Coisas Pesadas: 3
- Arremesso: 3

Zip: 2
- Esquiva: 6
- Condução: 8
- Disparar Arma: 7
- Salto: 2
- Cavalgar: 2
- Corrida: 2
- Natação: 2

Astúcia: 6
- Esconder/Achar Escondido: 6
- Identificar Coisas Perigosas: 7
- Leitura: 6
- Resistir à Lábia: 7
- Visão/Audição/Olfato: 7
- Armar/Desarmar Armadilha: 9
- Seguir/Cobrir Pistas: 6

Caradura: 6
- Lábia: 7
- Passar/Detectar Coisas de Má Qualidade: 6
- Prestidigitação: 6
- Esgueirar: 6

Prodígio:
- Saco (Casco) de Surpresas: 5

Gremlin

Descrição: Quinze centímetros de altura, verde e de orelhas pontudas. Usa apenas um chapéu de ponta. Leva sempre consigo um pequeno martelo (1D pontos de dano), uma chave de fenda, um punhado de percevejos, algumas bolinhas de gude, um pacote de goma de mascar (e vários ainda sem mastigar),uma banana de dinamite e uma caixa de fósforos. O gremlin não tem nome porque não existem gremlins. (Todo mundo sabe disso!)

Crenças & Objetivos: Destruir máquinas (fazendo testes de Armar/Desarmar Armadilhas). Destruir máquinas da maneira mais criativa possível —e causar a maior quantidade possível de problemas para os outros personagens. Destruir uma máquina com a qual um outro personagem está contando é uma das maiores alegrias da vida. Os mecânicos e os inventores são os Inimigos Naturais dos gremlins.

Pontos de Vida: 10

Muque: 3
- Derrubar Portas: 3
- Escalada: 3
- Luta: 9
- Erguer Coisas Pesadas: 3
- Arremesso: 3

Zip: 2
- Esquiva: 2
- Condução: 2
- Disparar Arma: 2
- Salto: 2
- Cavalgar: 2
- Corrida: 2
- Natação: 2

Astúcia: 4
- Esconder/Achar Escondido: 9
- Identificar Coisas Perigosas: 7
- Leitura: 4
- Resistir à Lábia: 4
- Visão/Audição/Olfato: 4
- Armar/Desarmar Armadilha: 9
- Seguir/Cobrir Pistas: 4

Caradura: 6
- Lábia: 6
- Passar/Detectar Coisas de Má Qualidade: 9
- Prestidigitação: 6
- Esgueirar: 6

Prodígio:
- Teletransporte: 5

Milhano Coelho

Descrição: Um coelho do tamanho de um ser humano que caminha sobre as patas traseiras. Usa uma máscara preta e um uniforme listrado de presidiário. Leva consigo uma pistola (1D pontos de dano) e uma gazua. Fala como os bandidos do cinema.

Crenças & Objetivos: Todo mundo quer me pegar por isso eu tenho de pegá-los primeiro. O que é meu é meu — o que é seu é meu também. Todo mundo é seu Inimigo Natural, em especial as tartarugas.

Pontos de Vida: 10

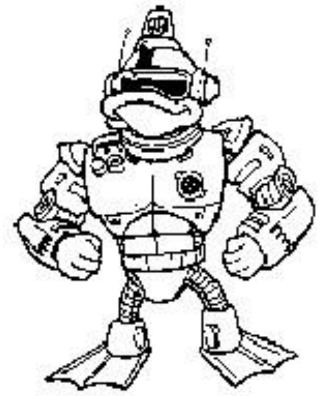
Muque: 3
- Derrubar Portas: 3
- Escalada: 3
- Luta: 5
- Erguer Coisas Pesadas: 3
- Arremesso: 3

Zip: 6
- Esquiva: 8
- Condução: 6
- Disparar Arma: 8
- Salto: 6
- Cavalgar: 6
- Corrida: 6
- Natação: 6

Astúcia: 5
- Esconder/Achar Escondido: 8
- Identificar Coisas Perigosas: 5
- Leitura: 5
- Resistir à Lábia: 5
- Visão/Audição/Olfato: 7
- Armar/Desarmar Armadilha: 7
- Seguir/Cobrir Pistas: 5

Caradura: 4
- Lábia: 4
- Passar/Detectar Coisas de Má Qualidade: 9
- Prestidigitação: 6
- Esgueirar: 8

Prodígio:
- Velocidade Incrível: 5



Robôpato

Descrição: Um combatente do crime que foi transformado num robô ou possivelmente um robô combatente do crime que esqueceu de se abaixar. Seus inimigos naturais são os criminosos, inventores curiosos e o gremlin.

Crenças & Objetivos: Todo mundo deve obedecer a lei ao pé da letra sempre. Nenhuma exceção deve ser aberta, nem mesmo aos amigos. Ensinar a lei para todos os que a infringem. (Ah, é claro ... prender criminosos, também.) Nadar é maravilhoso ... mesmo que eu seja pesado demais para nadar e tenha uma tendência a enferrujar.

Pontos de Vida: 9

Muque: 6
- Derrubar Portas: 9
- Escalada: 6
- Luta: 8
- Erguer Coisas Pesadas: 6
- Arremesso: 7

Zip: 5
- Esquiva: 8
- Condução: 5
- Disparar Arma: 8
- Salto: 8
- Cavalgar: 5
- Corrida: 6
- Natação: 5

Astúcia: 2
- Esconder/Achar Escondido: 8
- Identificar Coisas Perigosas: 6
- Leitura: 2
- Resistir à Lábia: 6
- Visão/Audição/Olfato: 2
- Armar/Desarmar Armadilha: 2
- Seguir/Cobrir Pistas: 2

Caradura: 4
- Lábia: 4
- Passar/Detectar Coisas de Má Qualidade: 4
- Prestidigitação: 4
- Esgueirar: 7

Prodígio:

Escudo de 1001 utilidades: 8. Esta não é uma peça de vestuário separada. O Robôpato tem uma grande quantidade de acessórios mecânicos que sai de seu peito, do topo de sua cabeça ou de qualquer outro lugar. Um deles é um revólver (1D pontos de dano).

Vovozinha

Descrição: Uma velhinha bonitinha usando um vestido longo fora de moda. Leva sempre consigo uma bolsa pequena (contendo um revólver) e uma bengala. Ninguém acreditaria que esta doce octagenária tem uma direita tão boa — a menos que ele cruze com ela.

Crenças & Objetivos: Eu sou simpática e educada e todo mundo deveria ser também. Eu não tolero fedelhos que se comportam mal. Não foi à toa que eu treinei até conseguir minha faixa preta 22º grau.

Pontos de Vida: 9

Muque: 2
- Derrubar Portas: 2
- Escalada: 2
- Luta: 9
- Erguer Coisas Pesadas: 2
- Arremesso: 2

Zip: 2
- Esquiva: 2
- Condução: 9
- Disparar Arma: 8
- Salto: 2
- Cavalgar: 4
- Corrida: 2
- Natação: 2

Astúcia: 5
- Esconder/Achar Escondido: 9
- Identificar Coisas Perigosas: 5
- Leitura: 3 (míope)
- Resistir à Lábia: 9
- Visão/Audição/Olfato: 9
- Armar/Desarmar Armadilha: 5
- Seguir/Cobrir Pistas: 5

Caradura: 6
- Lábia: 6
- Passar/Detectar Coisas de Má Qualidade: 8
- Prestidigitação: 6
- Esgueirar: 6

Sir Kládou

Descrição: Um pequeno cavaleiro que usa sempre uma armadura completa. Seus Inimigos Naturais são os dragões e tudo que se pareça vagamente com um dragão (crocodilos, dinossauros, locomotivas, Torgo, o Terror).

Ele está sempre meio confuso e qualquer pessoa que venha a tentar usar a Lábia com ele tem grande chance de ficar ainda mais confuso. “Desista, você está cercado!” “É claro, eu sou Sir Kládou. Vocês é que devem desistir”

Crenças & Objetivos: Agir heroicamente. Salvar donzelas. Fazer os vilões Cair.

Pontos de Vida: 11

Muque: 5
- Derrubar Portas: 8
- Escalada: 6
- Luta: 8
- Erguer Coisas Pesadas: 5
- Arremesso: 5

Zip: 3
- Esquiva: 7
- Condução: 3
- Disparar Arma: 3
- Salto: 7
- Cavalgar: 9
- Corrida: 6
- Natação: 3

Astúcia: 3
- Esconder/Achar Escondido: 3
- Identificar Coisas Perigosas: 3
- Leitura: 3
- Resistir à Lábia: 9
- Visão/Audição/Olfato: 3
- Armar/Desarmar Armadilha: 3
- Seguir/Cobrir Pistas: 6

Caradura: 4
- Lábia: 4
- Passar/Detectar Coisas de Má Qualidade: 4
- Prestidigitação: 4
- Esgueirar: 2 (um nobre cavaleiro nunca se esgueira. Bem, quase nunca.)

Prodígio:

Força Incrível: Especial. Funciona sempre, mas apenas para Lutar e somente enquanto está com o elmo abaixado — de modo que ele não é capaz de ver quem ele está atingindo. O Diretor escolhe aleatoriamente toda vez que Sir Kládou dá um golpe. (Não há nenhuma utilidade em se tentar manter o elmo levantado. Mesmo que Sir Kládou tivesse a idéia de fazê-lo, a força de seu primeiro golpe faria com que baixasse.)

Professor Molamestra

Descrição: Um homem careca com um rosto gentil que usa óculos e um guarda-pó branco com bolsos fundos. Ele tem mais ou menos um metro e trinta de altura, é atarracado, distraído e carrega sempre consigo uma coleção de tubos de ensaio, uma calculadora e uma lupa. Ele não é “louco.”

Crenças & Objetivos: Todos os mistérios devem ser investigados imediatamente. A ciência é capaz de melhorar nossas vidas. Ensinar ciência para todo mundo mas sendo educado. Oh meu Deus, seria melhor fazer uma invenção rápida. Mas o que é que eu ia inventar mesmo?

Pontos de Vida: 7

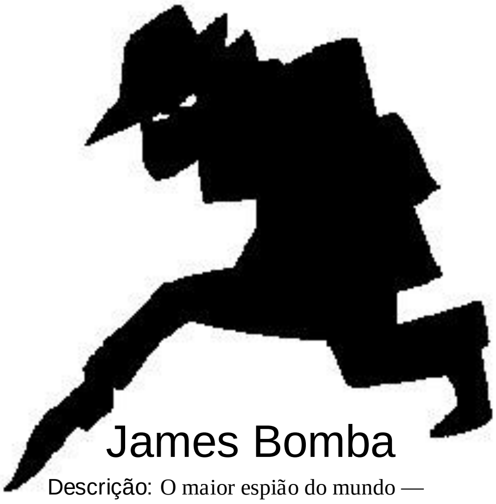
Muque: 3
- Derrubar Portas: 3
- Escalada: 3
- Luta: 3
- Erguer Coisas Pesadas: 3
- Arremesso: 3

Zip: 2
- Esquiva: 2
- Condução: 6
- Disparar Arma: 2
- Salto: 2
- Cavalgar: 2
- Corrida: 2
- Natação: 2

Astúcia: 6
- Esconder/Achar Escondido: 9
- Identificar Coisas Perigosas: 9
- Leitura: 9
- Resistir à Lábia: 9
- Visão/Audição/Olfato: 9
- Armar/Desarmar Armadilha: 9
- Seguir/Cobrir Pistas: 9

Caradura: 1
- Lábia: 1
- Passar/Detectar Coisas de Má Qualidade: 5
- Prestidigitação: 1
- Esgueirar: 1

Prodígio:
- Saco (Bolsos) de Surpresas: 9



James Bomba

Descrição: O maior espião do mundo — pelo menos é o que ele pensa. Um sujeito furtivo que usa uma máscara preta, um chapéu preto e uma capa preta. (Em outras palavras, ele se veste de preto.) Não fala muito mas normalmente tenta evitar que o vejam. Ele tem algemas, um revólver, uma câmera miniaturarizada (com um flash não tão miniaturizado), uma bolsa cheia de documentos secretos e um suprimento sem fim de bombas. Se você precisar de um espião tipo Mata Hari, transforme-o simplesmente nela.

Crenças & Objetivos: Roubar tudo que existe de valor e não ser pego. Todo mundo é meu inimigo. Todo mundo está escondendo segredos valiosos.

Pontos de Vida: 10

Muque: 4
- Derrubar Portas: 4
- Escalada: 6
- Luta: 8
- Erguer Coisas Pesadas: 4
- Arremesso: 4

Zip: 6
- Esquiva: 9
- Condução: 6
- Disparar Arma: 8
- Salto: 6
- Cavalgar: 6
- Corrida: 6
- Natação: 6

Astúcia: 5
- Esconder/Achar Escondido: 9
- Identificar Coisas Perigosas: 9
- Leitura: 9
- Resistir à Lábia: 9
- Visão/Audição/Olfato: 9
- Armar/Desarmar Armadilha: 9
- Seguir/Cobrir Pistas: 9

Caradura: 1
- Lábia: 1
- Passar/Detectar Coisas de Má Qualidade: 9
- Prestidigitação: 9
- Esgueirar: 10

Prodígio:
- Velocidade Incrível: 7
- Mudança Rápida/Disfarce: 8

Damião “SocoCerto”
(Gangster)

Descrição: Um sujeito pequeno, de ombros largos (a maior parte é enchimento debaixo de seu terno de riscado) e pernas curtas. Ele usa um chapéu tão grande quanto ele próprio. Não é visto nunca sem um cigarro nos lábios. Está o tempo todo jogando uma moeda para o ar. Leva sempre consigo uma pistola. Tem um suprimento ilimitado de cigarros, fósforos, moedas e balas.

Crenças & Objetivos: (a) Fugir dos policiais (ou de quem quer que seja). Tenho que continuar na estrada, estar sempre um passo à frente ... deles. Não posso deixar ninguém entrar no meu caminho. (b) Roubar o banco. (c) Seqüestrar a velhinha rica (ou seu bichinho de estimação).

Pontos de Vida: 8

Muque: 3
- Derrubar Portas: 5
- Escalada: 4
- Luta: 5
- Erguer Coisas Pesadas: 3
- Arremesso: 6

Zip: 5
- Esquiva: 5
- Condução: 9
- Disparar Arma: 9
- Salto: 5
- Cavalgar: 5
- Corrida: 5
- Natação: 5

Astúcia: 6
- Esconder/Achar Escondido: 8
- Identificar Coisas Perigosas: 7
- Leitura: 6
- Resistir à Lábia: 7
- Visão/Audição/Olfato: 6
- Armar/Desarmar Armadilha: 7
- Seguir/Cobrir Pistas: 8

Caradura: 5
- Lábia: 5
- Passar/Detectar Coisas de Má Qualidade: 6
- Prestidigitação: 5
- Esgueirar: 7

Ricardão
(um Cara Durão)

Descrição: Um boxeador com músculos imensos. Tem uma índole agressiva e arranjará briga com qualquer pessoa menor do que ele. Ele dá uma de durão mas é na verdade um covarde. Ele é visto com freqüência trabalhando para algum chefe do crime. Ele tem um pequeno cassetete (1D pontos de dano).

Crenças & Objetivos: Eu sou o cara mais forte das redondezas. Vamo lá, tô pronto p’ra luta! - desde que eu vá vencer, é claro. Ninguém vai p’ra frente jogando limpo.

Pontos de Vida: 12

Muque: 6
- Derrubar Portas: 9
- Escalada: 9
- Luta: 9
- Erguer Coisas Pesadas: 9
- Arremesso: 9

Zip: 3
- Esquiva: 5
- Condução: 3
- Disparar Arma: 7
- Salto: 3
- Cavalgar: 3
- Corrida: 7
- Natação: 7

Astúcia: 3
- Esconder/Achar Escondido: 3
- Identificar Coisas Perigosas: 3
- Leitura: 3
- Resistir à Lábia: 6
- Visão/Audição/Olfato: 3
- Armar/Desarmar Armadilha: 9
- Seguir/Cobrir Pistas: 3

Caradura: 6
- Lábia: 6
- Passar/Detectar Coisas de Má Qualidade: 6
- Prestidigitação: 8
- Esgueirar: 9

Prodígio:
- Força Incrível: 7

Giba

Descrição: Giba é uma zebra punk do tamanho de um ser humano. Ele é de um lugar quente. Represente-o com o melhor sotaque arrastado que você for capaz.

Crenças & Objetivos: Nunca perder a compostura. Ser durão. Impressionar as gatinhas. Giba não é necessariamente um bandido, mas é freqüente encontrá-lo trabalhando para uma gangue ou quadrilha "até as coisas se arranjarem, né m'ermão?" Ele adora a alta tecnologia: computadores, carros velozes (skates, foguetes, qualquer coisa) e cinema. O objeto pessoal que ele mais estima é um telefone sem fio.

Pontos de Vida: 8

Muque: 4
- Derrubar Portas: 4
- Escalada: 4
- Luta: 7
- Erguer Coisas Pesadas: 6
- Arremesso: 7

Zip: 3
- Esquiva: 3
- Condução: 9
- Disparar Arma: 6
- Salto: 4
- Cavalgar: 4
- Corrida: 6
- Natação: 4

Astúcia: 4
- Esconder/Achar Escondido: 4
- Identificar Coisas Perigosas: 5
- Leitura: 5
- Resistir à Lábia: 6
- Visão/Audição/Olfato: 4
- Armar/Desarmar Armadilha: 7
- Seguir/Cobrir Pistas: 4

Caradura: 6
- Lábia: 9
- Passar/Detectar Coisas de Má Qualidade: 8
- Prestidigitação: 6
- Esgueirar: 6

Igor

Descrição: Este corcunda nunca se afasta do laboratório a não ser para roubar um cemitério. Ele é um ser humano (quase) com uma meda de cabelo ruivo que se projeta para cima. Usa um guarda-pó branco imundo com Bolsos de Surpresas.

Crenças & Objetivos: Tenho de ajudar o mestre. Conseguir cérebro. Vigiar o Monssstro - monssstro, amigo. (Faça com que ele tenha um interesse obsessivo no personagem de um de seus jogadores ou no objeto pessoal mais querido de um personagem.)

Pontos de Vida: 7

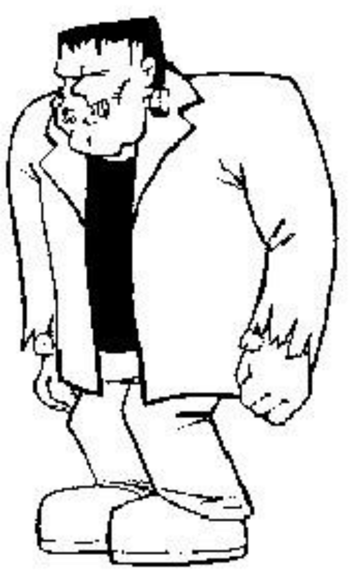
Muque: 3
- Derrubar Portas: 3
- Escalada: 3
- Luta: 5
- Erguer Coisas Pesadas: 3
- Arremesso: 3

Zip: 3
- Esquiva: 3
- Condução: 3
- Disparar Arma: 3
- Salto: 3
- Cavalgar: 3
- Corrida: 3
- Natação: 3

Astúcia: 1
- Esconder/Achar Escondido: 8
- Identificar Coisas Perigosas: 4
- Leitura: 6
- Resistir à Lábia: 6
- Visão/Audição/Olfato: 9
- Armar/Desarmar Armadilha: 4
- Seguir/Cobrir Pistas: 1

Caradura: 1
- Lábia: 1
- Passar/Detectar Coisas de Má Qualidade: 1
- Prestidigitação: 1
- Esgueirar: 1

Prodígio:
- Saco (Bolsos) de Surpresas: 5



Monstro

Descrição: Esse cara feio se parece com o monstro do Frankenstein depois de um péssimo fim de semana. Ombros largos, cabeça chata, pinos no pescoço e uma expressão severa por cima dos olhos esbugalhados. Se estiver animando uma aventura no Espaço Sideral, você poderá dar braços ou tentáculos extras e uma pele (mais)verde para o monstro.

Crenças & Objetivos: Raaaaargh!

Pontos de Vida: 9

Muque: 5
- Derrubar Portas: 8
- Escalada: 7
- Luta: 8
- Erguer Coisas Pesadas: 9
- Arremesso: 7

Zip: 2
- Esquiva: 4
- Condução: 2
- Disparar Arma: 2
- Salto: 7
- Cavalgar: 2
- Corrida: 4
- Natação: 2

Astúcia: 1
- Esconder/Achar Escondido: 3
- Identificar Coisas Perigosas: 3
- Leitura: 1
- Resistir à Lábia: 5
- Visão/Audição/Olfato: 1
- Armar/Desarmar Armadilha: 1
- Seguir/Cobrir Pistas: 1

Caradura: 4
- Lábia: NA
- Passar/Detectar Coisas de Má Qualidade: 4
- Prestidigitação: 4
- Esgueirar: 4

Prodígio:
- Força Incrível: 6

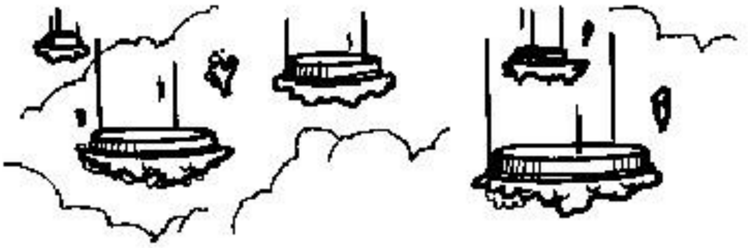
Tabelas Imbecis

Até mesmo os Diretores de Animação profissionais ficam às vezes sem idéias. Este capítulo traz uma série de tabelas que foram criadas para ajudá-lo nestas horas dificeis em que você não é capaz de pensar em nada engraçado. A única coisa que você tem a fazer é uma jogada de Dezenas-e-Unidades e consultar a linha correspondente da tabela. (Se o resultado conseguido apontar para alguma coisa bizarra demais — até mesmo para um jogo de Toon — consulte a linha seguinte ou jogue os dados novamente.) Use estas tabelas e você verá quão engraçada sua aventura pode ficar.

Efeitos de Estupefação

Consulte esta tabela sempre que um personagem ficar Estupefato com alguma coisa. A menos que você decida o contrário, o efeito de estupefação dura apenas uma ação e não tem nenhum efeito real no jogo. As sugestões que você encontrará a seguir são apenas para criar um clima ...

11	Os cabelos ficam em pé
12	Grita de surpresa
13	Fica branco
14	Fica roxo
15	Fica xadrez escocês
16	Transforma-se numa folha fina como papel, é soprado para longe e flutua suavemente até cair de volta na terra.
21	Cortado em 100 fatias
22	Comprimido até ficar mais chato que uma panqueca
23	O queixo cai até o chão
24	O queixo cai até o chão (e é seguido pelo resto da cabeça)
25	Os olhos saltam fora das órbitas
26	Dá um salto de 10 metros de altura
31	Salta dois quilômetros e meio para cima
32	Derrete e se transforma numa poça de líquido pegajoso
33	Cristaliza e se quebra em mil pedaços
34	Faz uma imitação aceitável de uma mula pinoteando
35	A cabeça gira em cima dos ombros
36	Sai fumaça das orelhas
41	A cabeça salta do pescoço e cai de volta de pára-quedas
42	Todas as extremidades saltam longe e se juntam novamente
43	A língua se desenrola e cai no chão
44	As mãos e os pés incham até terem cinco vezes o tamanho normal
45	Bate no teto (ou num avião voando baixo, ou num planeta), fica chato como a tampa de um bueiro e sai rolando pelo solo
46	A mesma coisa que a anterior, mas gruda em tudo que encosta
51	Divide-se em 50 versões miniaturizadas de você mesmo que saem correndo feito loucas
52	Divide-se numa infinidade de cubos
53	Estica como um elástico e volta ao tamanho normal
54	Transforma-se numa bola e sai pulando
55	Todos os pelos/penas/escamas/roupas saem voando
56	Transforma-se numa rosca, começa a girar e cava um buraco no solo
61	A cabeça se transforma num apito de fábrica ... e apita
62	Transforma-se numa bailarina e sai dançando
63	Fica duro como uma tábua e cai no chão
64	Escolha qualquer uma das linhas acima (que você achar adequada)
65	Escolha quaisquer duas das linhas acima (de acordo com a vontade do Diretor de Animação)
66	Todas as anteriores!



Coisas Caindo do Céu

11	Ovo (crú)
12	Um ovo imenso (de avestruz)
13	Dezenas de ovos (cozidos)
14	Sabão (em pó)
15	Neve (flocos)
16	Neve (bola com 6 metros de diâmetro)
21	Peixe
22	Bola de Baseball
23	10.000 rãs
24	Torta de Creme
25	Flecha
26	Flor
31	Flor (num vaso)
32	Tijolo
33	Montes de tijolos, que formam um muro em torno do personagem
34	Coco
35	Coco com água dentro
36	Coco com uma bomba dentro
41	Bola de boliche
42	Ferradura ... Mais três ferraduras ... Cavalo
43	Banheira (com alguém tomando banho)
44	Gambá
45	Elefante (indiano)
46	Elefante (africano)
51	Baleia
52	Pia de Cozinha
53	Refrigerador
54	Refrigerador com uma máquina de fazer gelo automática
55	Piano em pé
56	Piano de cauda
61	Canivetes (como na frase “chovendo canivete aberto”)
62	Ônibus escolar
63	Edifício Escolar
64	Rolo Compressor
65	Avião
66	Encouraçado

Tabela de Objetos/ Animais Aleatórios

11	Um dos outros personagens
12	Leão
13	Bomba (com o pavio aceso; o personagem que a estiver segurando terá uma ação para se livrar dela ou apagar o pavio; 1D pontos de dano)
14	Balão de borracha cheio de gás (que subirá até uma altura equivalente a dois personagens humanos)
15	Cavalo
16	Osso (para distrair um cachorro ou usar como uma arma — 1D+1 pontos de dano)
21	Ratoeira (2 pontos de dano)
22	Borracha (capaz de apagar qualquer coisa; tem que ser bem sucedido num teste de Zip para poder usá-la)
23	Escova de Dentes
24	Um conjunto de croquê (os malhos causam 1D pontos de dano; a bola pode ser arremessada e causa 1D pontos de dano)
25	Guitarra havaiana ou outro instrumento de corda.
26	Bigorna
31	Rinoceronte
32	Revólver (dispara uma bandeira onde está escrito "Bang!!!")
33	Família com quatro pessoas, todos sentados para o jantar
34	Flor de plástico que esguicha água
35	Banana de dinamite (acesa, uma ação para se livrar dela ou apagar o pavio)
36	Bola de baseball (1D pontos de dano quando arremessada)
41	Apito de polícia (atrai policiais — 50% de chance de funcionar. Se os policiais aparecerem, o mestre deverá jogar dois dados para saber quantos vieram. Só pode ser usado uma vez)
42	Rede de caçar borboletas
43	Um malho gigante (1D+1 pontos de dano)
44	Aeroplano (avião movido a hélices para dois personagens com os motores ligados)
45	Policial (com um cassetete que causa 1D+1 pontos de dano)
46	Taco de baseball (1D+2pontos de dano)
51	Caixa de fósforos
52	Vaca
53	Armadilha para ursos (precisa ser armada com sucesso; 1D pontos de dano)
54	Gambá (zangado)
55	Espingarda de caça (1D+1 pontos de dano)
56	Esfregão (completamente ensopado; 3 pontos de dano e pode arruinar qualquer disfarce)
61	Pistola d'água (cheia de tinta)
62	Camundongo
63	Caneta (desenha coisas reais)
64	Peru
65	Pistola (1D pontos de dano)
66	Próprio (o personagem encontra a si mesmo ou uma cópia exata)

Nota: Nenhum dos animais encontrados devido a uma consulta à Tabela de Animais/Objetos Aleatórios é capaz de falar; eles são simples animais.

Tabela de Armadilhas Aleatórias

Jogue dois dados para determinar qual foi a armadilha encontrada. Os jogadores podem fazer testes de Visão/Audição/Olfato para ver se eles conseguem detectar a armadilha antes que seja tarde demais.

11	Banana de dinamite (acesa; uma ação para apagar o pavio ou jogá-la longe — 1D pontos de dano)
12	Uma marreta montada numa mola salta do solo (1D - 2, repetida)
13	Balde d'água cai (3 pontos de dano por balde; pode acontecer de arruinar disfarces — faça um novo teste de Mudança Rápida/Disfarce)
14	Buraco camuflado no chão — 3 metros de profundidade (1D devido à queda)
15	Uma pedra gigante cai do céu (2D pontos de dano)
16	Árvores caem (1D pontos de dano)
21	O pé do personagem é envolvido por nó corrediço (não sofre nenhum dano mas o personagem fica preso)
22	Planta carnívora (2 pontos por turno; necessário um sucesso num teste de Zip para escapar)
23	Armadilha de urso gigante (1D pontos de dano)
24	Braço Mecânico articulado segurando uma mistura borbulhante num tubo de ensaio (nenhum dano se o personagem beber a mistura; se ele não o fizer, a mistura explodirá numa ação, causando 1D pontos de dano)
25	Bomba! (o personagem tem uma ação para arremessá-la longe ou desarmá-la, 1D pontos de dano)
26	Presente que explode (Uma lambreta pára e entrega um presente que explode causando 1D pontos de dano)
31	Braço Mecânico articulado segurando uma torta de creme acerta o personagem na cara (nenhum dano, a vítima fica confusa)
32	Um monstro horroroso se esgueira por trás da vítima (o personagem pode perceber sua presença com um sucesso num teste de Visão/Audição/Olfato). O monstro dá um tapinha no ombro da vítima e diz "Você está pego!" e foge numa Velocidade Incrível (nenhum dano, mas a vítima gritará e saltará nos braços do personagem mais próximo)
33	Bomba! (o personagem tem uma ação para arremessá-la longe ou desarmá-la, 1D pontos de dano)
34	Um rolo compressor aparece do nada e achata o personagem (2D pontos de dano)
35	Balde de tinta cai do alto (3 pontos de dano devido ao balde; a próxima coisa que o personagem tocar ficará grudada à sua mão até a próxima vez que ele Cair)
36	Buraco camuflado no chão — 3 metros de profundidade (1D devido à queda)
41	Banana de dinamite acesa (1D pontos de dano, o personagem tem uma ação para arremessá-la longe ou desarmá-la)
42	O personagem cai numa ratoeira (2 pontos de dano, a perna fica presa na ratoeira)
43	Luva de box presa numa mola atinge o personagem (1D pontos de dano)
44	O pé do personagem é envolvido por nó corrediço (não sofre nenhum dano mas o personagem fica balançando de cabeça para baixo preso pela corda)
45	Balde de perfume cai do alto (3pontos de dano devido ao balde; o personagem passa a cheirar muito mal até a próxima vez que ele Cair; nesse meio tempo, ele não será capaz de se esconder)
46	Um braço mecânico gigante agarra o personagem e o joga dentro de uma jaula (nenhum dano mas o personagem fica preso; a jaula não tem porta e é capaz de suportar 10 pontos de dano antes da vítima conseguir escapar)
51	Bomba! (o personagem tem uma ação para arremessá-la longe ou desarmá-la, 1D pontos de dano)
52	Um trem surge em cena com um estrondo e achata todos os personagens (2 D pontos de dano em cada)
53	Buraco camuflado no chão — 3 metros de profundidade (1D pontos de dano devido à queda)
54	Balde de Creme de Invisibilidade (3pontos de dano devido ao balde; o personagem fica temporariamente invisível)
55	Um ônibus surge em cena achatando todos os personagens (2D pontos de dano em cada)
56	Braço Mecânico articulado segurando uma torta de creme acerta o personagem na cara (nenhum dano, a vítima fica Estupefata)
61	O personagem fica preso numa porta giratória que gira cada vez mais rápido até cuspi-lo longe (1D pontos de dano e tontura durante uma ação)
62	Vaso de flores cai do alto (1D pontos de dano)
63	Balde de água cai do alto (3pontos de dano devido ao balde e a vítima fica ensopada — v. a linha número 13 acima)
64	Bomba! (o personagem tem uma ação para arremessá-la longe ou desarmá-la, 1D pontos de dano)
65	Uma flor esguicha água na cara do personagem (nenhum dano)
66	O personagem pisa numa catapulta escondida e voa para perto do obstáculo mais próximo (1D pontos de dano)

Tabela de Disfarces Aleatórios

Use esta tabela quando um personagem falhar num teste de Mudança Rápida/Disfarce

11	Um dos outros personagens
12	Rinoceronte
13	Nadadeiras, tu-tu, máscara de goleiro
14	Traje de balé, patins para o gelo e máscara de esqui
15	Bruxa horrorosa
16	Lampião (querosene)
21	Lampada (elétrica — com o filamento aceso)
22	Vampiro
23	Espaguete com almôndegas
24	Poste de sinalização (o jogador escolhe o tipo de sinal)
25	Robô vestindo um smoking
26	Salada Completa
31	Rede de Caçar borboletas na cabeça, sapato, saiote escocês, gaita de foles
32	Banana de dinamite (acesa)
33	Bola de golfe
34	Super_______________________________ (a espécie a que pertence o personagem)
35	Vaso de flores na cabeça, botas de caubói com esporas e pijama cor de rosa
36	Vidro de cola
41	Peru (interprete da forma que quiser)
42	Torre inclinada de pizza (ou Pisa - conforme a vontade do Diretor de Animação)
43	Estátua da Liberdade com uma luz pisca-pisca e uma caixa de fósforos
44	Óculos de sol, chapéu de caubói, orelhas de elefante e cueca de bolinha
45	Gulash húngaro com uma pitada de pimenta para esquentar
46	Uquelele (ou guitarra havaiana) (ou outro instrumento de corda de sua preferência)
51	Pianista
52	Policial (com cassetete e algemas)
53	Alce (ou camundongo de acordo com o estado de humor do Diretor de Animação)
54	Polícia Montada do Canadá (com um acordeão)
55	Vendedor de escovas (com uma maleta de amostras — qualquer tipo de escova)
56	Casquinha de sorvete (o sabor fica a cargo do Diretor de Animação)
61	Nativo
62	Lata de lixo
63	Boné com hélices e barril
64	Howard Cosell (1) E Muhammed Alli
65	Ceroulas
66	Jogue os dados e olhe a linha correspondente na Tabela de Espécies Aleatórias que você preferir

Tabela de Espécies Muito Imbecis

11	Torradeira
12	Crocodilo roxo
13	Elefante rosa
14	Pé-grande
15	Caracol
16	Camelo
21	Foca
22	Sapo (dá verrugas)
23	Toupeira (visão muito ruim)
24	Hidrante
25	Búfalo
26	Poodle (Cão d’água)
31	Abominável Homem das Neves
32	Batata
33	Codorna
34	Traça de Livro
35	Zebra
36	Planta Carnívora
41	Computador (de Inteligência Artificial, é claro)
42	Cão pastor
43	Espaçonave
44	Cebola (faz os outros personagens chorar)
45	Fantasma
46	Dragão
51	Carro
52	Morcego
53	Balão
54	Aeroplano
55	Orangotango
56	Elefante de 15cm de altura
61	Marciano
62	Aranha
63	Minhoca
64	Lula
65	Imã
66	Vendedor de Seguros

Tabela de Falhas no Teste de Hipnotismo

Quando um personagem falha num teste de Hipnose (v. pág. 41) com uma margem muito grande, você pode dizer que o feitiço virou contra o feiticeiro e que o hipnotizador está sob o controle de seu alvo. Muito justo. Mas se quiser, você pode em vez disso jogar os dados e escolher uma entrada desta tabela, para ver como o hipnotizador se comporta. O personagem acredita que ele ou ela é um(a):

11	Galinha
12	Gaviões
13	Máquina de lavar roupa
14	Coletor de Impostos
15	Órfão
16	Caçador de Elefantes
21	Agente secreto
22	Vampiro
23	Trapezista
24	Leão
25	Leão covarde
26	Espantalho
31	Homem de Lata
32	Terrier escocês
33	Bruxa malvada
34	Bruxa bondosa
35	Munchkin
36	Bombardeiro B-1
41	Equilibrista
42	Homem da carrocinha
43	Marciano (verde)
44	Super-herói
45	Malabarista
46	Grande Inventor (Astúcia 7)
51	Cientista Louco
52	Policial
53	Criminoso
54	Detetive
55	Pelotiqueiro do circo
56	Jogue mais duas vezes
61	Jogue os dados e consulte a Tabela de Espécies
62	Jogue os dados e consulte a Tabela de Espécies Incrivelmente Imbecis
63	Jogue os dados e consulte a Tabela de Objetos/ Animais Aleatórios
64	Jogue os dados e consulte a Tabela “Chame um táxi para mim!”
65	Jogue os dados e consulte a Tabela de Coisas Caindo do Céu
66	Jogue os dados, consulte todas as cinco tabelas e combine os resultados.

Tabela de Espécies Incrivelmente Imbecis

11	Agrimensora
12	Violeta Africana (com Sementes de Várias Coisas - atire-as no chão e jogue os dados para ver o que brota!)
13	Microchip (diz apenas “Sim” e “Não”)
14	Máquina de Escrever
15	Peixe-crocodilo
16	Fotocopiadora
21	Máquina Fotográfica com flash
23	Camaleão (com um valor alto em Mudança Rápida/Disfarce)
24	Escritor de ficção científíca
25	Matador (toureiro)
26	Raia Gigante
31	Peixe-boi
32	Manitu (espírito dos índios americanos)
33	Minotauro
34	Navio de guerra
35	Mantícora
36	Wando
41	Motocicleta
42	Carro de corrida
43	Pônei miniatura das ilhas Shetland
44	Elefante anão
45	Aspirador de pó
46	Cobertor elétrico
51	Ferro de passar roupa (com a tábua)
52	Sabujo
53	Esqueleto de dinossauro
54	Cabrito Montês
55	Vampiro
56	Estrela-do-mar
61	Girassol (emite luz solar)
62	Bútio
63	Ostra
64	Pavão
65	Betarda
66	Fascólomo

Tabela “Chame Um Táxi Para Mim”

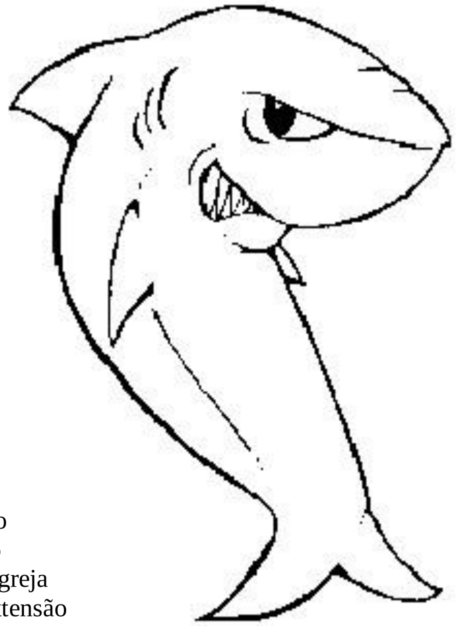
“Você é um táxi!” Quando um personagem procura por um taxi ou algum outro meio de transporte, o Diretor de Animação pode fazer com que um táxi de verdade encoste na calçada. Mas se achar que esta é uma solução muito cordata, você pode usar a tabela a seguir para ver que tipo de veículo atenderá ao chamado:

11	Táxi
12	Motocicleta com um sidecar
13	Motocicleta sem um sidecar
14	Fiacre
15	Cavalo de circo empinando (com um cavaleiro vestido a caráter)
16	Navio de guerra
21	Táxi
22	Tanque Sherman
23	Bicicleta Dupla
24	Uniciclo (com ciclista)
25	Carro de polícia
26	Carro de polícia roubado (com o prisioneiro foragido ao volante)
31	Carro de bombeiro
32	Jinriquixá
33	Jinriquixá sem o condutor
34	Espaçonave
35	Espaçonve marciana
36	Elefante (boa sorte em sua tentativa de alcançar a sela)
41	Camelo (Cospe!)
42	Caminhão de sorvete
43	Iate (dono rico, tripulação grande)
44	Skate (com um garoto)
45	Diligência (dois condutores, seis cavalos)
46	Pula-pula
51	Biga (com cavalos e um auriga romano)
51	Canoa (com remos)
52	Biplano
53	747
54	Concorde (Velocidade Incrível)
55	Carrocinha do leite puxada a cavalo (com um cavalo)
56	Balão de ar quente
61	Bicicleta com asas (NH3 no Prodígio Voar)
62	Corda presa em um aeroplano voando alto
63	Carro “envenenado” preparado para corrida
64	Taxi
65	Uma dúzia de taxis (sucesso numa jogada de Esquiva para não ser atropelado)
66	Use qualquer conjunto de seis veículos dentre os descritos acima

Tabela de Falhas na Mudança de Forma

Consulte esta tabela toda vez que um personagem falhar num teste de Mudança de Forma (v. pág. 38)

11	Hidrante
12	Apito de lata
13	Arma de raio
14	Mangueira de jardim
15	Mocuco
16	Esfregão
21	Alarme de Incêndio
22	Câmara de Pneu
23	Mola apertada
24	Bolha pegajosa
25	Brocha gigante
26	Vara de pescar com carretel
31	Mesa de jogo
32	Piano
33	Pianista
34	Lata de lixo
35	Bola de Futebol
36	Cavaleiro de armadura (com uma espada e um escudo)



41	Caldeirão
42	Carvalho
43	Sino de igreja
44	Fio de extensão
45	Telefone
46	Parede de tijolos
51	Máquina de escrever
52	Taco de golfe
53	Conjunto de Cubos de Malabarismo
54	Pára-raios
55	Animal empalhado (jogue os dados e verifique a entrada
56	correspondente em qualquer tabela)
61	Cartão de crédito
62	Caixa de correio
63	Catálogo da Ace
64	Travesseiro (de penas)
65	Conjunto de porcelana completo para doze pessoas
66	Ramalhete de flores
	Jogue duas vezes!

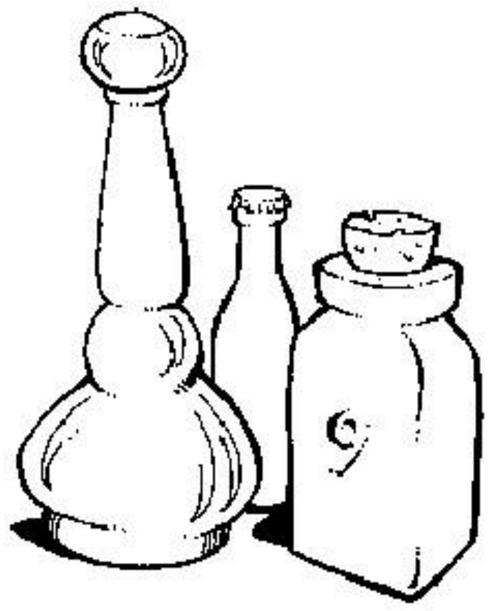


Tabela de Conteúdo de Garrafa

As substâncias marcadas com um asterisco (*) causam 1D pontos de dano nos personagens que a beberem. Os efeitos durarão enquanto eles forem divertidos.

11 Água
12 Água salgada
13 Leite
14 Refrigerante
15 Molho de pimenta (tabasco) (*)
16 Iogurte azedo (eca!)
21 Loção capilar (faz o cabelo crescer incontrolavelmente)
22 Fertilizante (flores começam a germinar sobre a vítima)
23 Poção de crescimento
24 Poção encolhedora
25 Molho de tomate
26 Xampu
31 Leite coalhado (ugh!)
32 Óleo de automóvel (*)
33 Chá gelado
34 Água desidratada
35 Mostarda
36 Removedor *
41 Poção de invisibilidade
42 Poção azuladora
43 Poção de bolinhas
44 Poção de mudar forma (Jogue os dados e veja a entrada cor-
45 respondente na Tabela de Espécies ou na Tabela de Objetos/Ani-
46 mais Aleatórios)
47 A fórmula do Médico e o Monstro
48 Perfume *
49 Inseticida *
50 Canja de galinha (mmmm!)
51 Óleo de banana
52 Óleo de rícino (eca!)
53 Repelente*
54 Graxa de sapato* (cor à sua escolha)
55 Remédio (eca!)
56 Café muito quente *
61 Graxa escorregadia
62 Essência de Gambá
63 Limonada
64 Borgonha Chateau Neuf safra de 1956, forte e encorpado, com
65 um ressaibo de fruta.
66

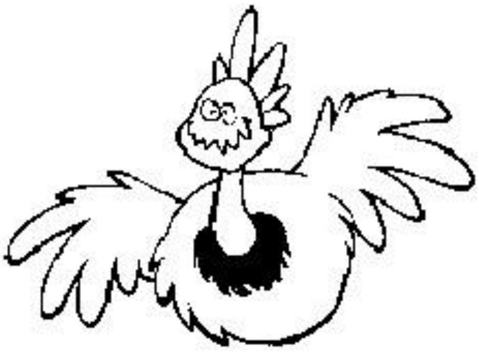
Tabela de Lugares Aleatórios para Teleporte

Normalmente, um personagem que falha num teste de Teleporte acaba no lugar mais engraçado (i.e. o pior) que se possa imaginar mas ainda à vista de seu ponto de partida. Pode acontecer uma vez ou outra de você não conseguir pensar num lugar engraçado no local da cena ou de você querer mandar o personagem numa longa viagem. É para isto que esta tabela serve. (Um personagem que foi enviado para algum lugar pode ficar lá, descobrir uma maneira engraçada de voltar, ou fazer um outro teste de teleporte.)

11	Dentro do bolso traseiro de qualquer outro personagem (à escolha do Diretor de Animação)
12	Na cratera de um vulcão em erupção (se não havia nenhum vulcão em erupção na cena, agora há!)
13	Dentro de um engradado em cena (jogue os dados e verifique a Tabela de Objetos/Animais Aleatórios para ver o que mais existe dentro do engradado)
14	Em cima da cabeça de um inimigo (a critério do Diretor de Animação)
15	No meio da luta mais próxima
16	No Polo Norte, cercado de ursos polares famintos
21	No cano da arma de algum personagem (a critério do Diretor de Animação)
22	Em cima de um PC (a critério do Diretor de Animação)
23	Flutuando dentro de uma bolha de sabão, olhando para a ação que está acontecendo embaixo.
24	Na fábrica da Ace (onde existe tudo o que o jogador quiser)
25	No meio da luta mais próxima
26	Debaixo de um outro personagem
31	No cano da arma de algum personagem (a critério do Diretor de Animação)
32	Num ninho de passarinho (cheio de ovos) numa árvore, olhando a cena lá embaixo
33	Pendurado num avião que estava passando por acaso
34	Dentro de uma garrafa de refrigerante numa máquina de vender das vizinhanças (jogue os dados e consulte a Tabela de Conteúdo de Garrafa)
35	No meio da luta mais próxima
36	Na fonte de fogo mais próxima
41	No cano da arma de algum personagem (a critério do Diretor de Animação)
42	No centro da terra (fogo, pequenos demônios com tridentes, etc.)
43	Dentro da garrafa de um gênio (com ou sem gênio)
44	Debaixo do veículo em movimento mais próximo (1D pontos de dano)
45	No meio da luta mais próxima
46	Dentro de um barril que está rolando em direção à ação
51	No cano da arma de algum personagem (a critério do Diretor de Animação)
52	A 15 metros de altura
53	Dentro das roupas de um Bandido (a critério do Diretor de Animação); o Bandido fica parado ao lado vestindo apenas roupa de baixo
54	Dentro das roupas de um Bandido (a critério do Diretor de Animação) junto com o Bandido!
55	No meio da luta mais próxima
56	A 1,5 km de altura
61	No cano da arma de algum personagem (a critério do Diretor de Animação)
62	Dentro do bolso traseiro de qualquer outro personagem (à escolha do Diretor de Animação)
63	Muito alto (montes de satélites flutuando ao redor)
64	Na seção de frutas e legumes da mercearia mais próxima
65	No meio da luta mais próxima
66	Dentro das roupas de um outro personagem (junto com o personagem!)

Índice Remissivo

Achar Escondido, veja Esconder/ Achar Escondido, perícia
Ações, 13, 54-55
Água desidratada, 57
Alienígenas, 193
Animais, 31, 44, 53,177, 201
Animal de Estimação ou Fiel Companheiro, prodígio, 44
Aprisionamento,23
Arma de Bandeira, 55
Armadilhas, tabela 201; veja tb. Armar/ Desarmar Armadilha, perícia
Armar/ Desarmar Armadilha, perícia,34
Armas de Raio, 21, 70, 72, 115, 129; Raio de Surdez, 101; Raio Trocador de Mentes, 121
Armas de Torta de Creme, 115,160,162
Atributos, 6-7, 19
Auto-jato Portátil, 55
Bolso Traseiro, 23, 38
Borracha, 54
Buraco Portátil, 56
Bússola, 54
Cair, 55
Campanhas, veja Séries
Caneta/ Lápis/ Pincel, 55
Caradura, 7; Perícias de Caradura, 36-38
Cartunices, engenhocas, etc, 51-58
Casa Mal-Assombrada, A, 179-183
Cavalgar, perícia, 31
Céu, coisas caindo do, 200
Cidade, A, 49
Cinturão Ninja Tocador de Corneta, 160
Circunstâncias, 49
Cobrir Pistas, veja Seguir/ Cobrir Pistas, perícia
Coincidências, 53
Coisas de Má Qualidade, 36-37 ; v. tb. Passar/ Detectar Coisas de Má Qualidade
Coisas de se Carregar, 23; v. tb. Ações
Condução, 30; v. tb. Veículos
Consciência, 53
Correio Instantâneo, 51
Corrida, perícia, 11,32
Creme da Invisibilidade, 57
Crenças e Objetivos, 20-22, 125
Dados, 6
Dano,10
Derrubar Portas, perícia, 27
Desarmando Armadilhas, veja Armar/ Desarmar Armadilha, perícia
Detecção de produtos de má qualidade, veja Passar/ Detectar Coisas de Má Quallidade, perícia
Detectar Objetos, prodígio, 41
Dez Mandamentos do Toon, 56
Dinheiro, 36
Diretor de Animação, 5, 13, 56,60, 123-124
Disfarce, 45, 176; tabela, 202; v.tb. Mudança Rápida/ Disfarce
Disparar Arma, perícia, 12, 13
Duração, 49
Efeitos Sonoros, 50



Elenco,49
Erguer Coisas Pesadas, perícia, 29
Escalada, perícia, 27
Esconder/ Achar Escondido, 32
Escrevendo um desenho animado; criando séries, 124-125
Escudo de 1001 Utilidades, 40
Esgueirar-se, perícia, 38
Espaço Sideral, 49, 189-193
Esquiva, perícia, 11, 12, 30
Estação Espacial Zero, 191-192
Esticar, 45
Estupefação, 52, 200
Fábrica de Robôs, 173-174
Fantasmas, 182-183
Ficar sem Combustível, 52
Fiel Companheiro, 44
Fonte da Juventude, 56
Fora da Cidade, 49
Força Incrível, prodígio, 43
Funilaria, 34
Gargalhada histérica, 55
Gás Hilariante, 139
Gatos Pretos, 177
Gênios, 181
Gerador de Aventuras, 168-172
Grand Finale, 60; tabela, 172
Hipnotismo, prodígio, 41;tabela, 203
Identificar Coisas Perigosas, perícia, 33
Imbecilidades, 1-208; Índice de Imbecilidades, 206-207
Inimigos Naturais, 20, 55, 125
Invisibilidade, prodígio, 43-44
Jogadas de Dezenas-e-Unidades
Lábia, péricia, 9, 28-29
Leitura, perícia, 33
Letra Miúda Instantânea, 52
Local, 49
Lógica Ilógica, 51
Loja de Fantasias, A, 176
Loja de Ferragens, A, 178
Luta, perícia, 9, 28-29
Marcianos , 70, 105-115, 193; cachorro , 71
Morte, 10, 182
Mudança Rápida/Disfarce, prodígio, 45, 202
Mudar de Forma, prodígio, 38-39; tabela, 204
Muque , 7; Perícias de Muque, 27-29
Natação, perícia, 32
NPC, 7
Objetos Inanimados, 54
Objetos Pessoais, 22-23, 125, 194
Olfato, veja Visão/ Audição/ Olfato, perícia
Ouvir, veja Visão/ Audição/ Olfato, perícia
Padaria/Confeitaria, 110-112,175
Parque de Diversões, O, 186-188
Passar/ Detectar Coisas de Má Qualidade, perícia, 36-37
Pé-de-Feijão mágico , 118; feijões, 53, 118
Perícias, 6, 9, 7, 11, 24-38; melhorando os níveis de habilidade, 26, 56; Pontos de Perícia, 24-25
Perseguição, 11, 32
Personagens, 7,18; Ficha de Personagem, 7,18,208; criação , 18-23; descrição , 19; v. tb. NPC e PC
Personalidade, 194
Persongem do Jogador, 7
Piadas Recorrentes, 124
Pílulas de Terremoto, 57

Pistolas, veja Disparar Armas; veja também Armas de Raios
Placas, 54
Pontos de Trama, 13, 22, 55-56
Pontos de Vida, 10, 19
Prestidigitação, perícia, 37
Prodígios, 25-26, 38-47, 56; melhoria, 26; utilizáveis uma só vez, 46; personalizados, 46; temporários,26; utilizáveis em outros, 47
Profissões, 19, 20
Qualqueirópolis, 49
Raio de Surdez, 101
Recapitular, 57
Regra dos Cinquenta Porcento, 13,50
Regras para Super-astros , 18
Removedor Tapitilar, 59
Resistir à Lábia, perícia,12, 34
Restaurador Capilar, 58
Restaurador Tapitilar, 59
Ricochetes, 31
Robôs, 77-80, 147-152
Roleplaying, 5
Saco de Surpresas, prodígio, 38
Seguir/ Cobrir Pistas, perícia, 35
Séries, 123-4
Serrando buracos, 53
Sombras autônomas, 52
Sorte Incrível, prodígio, 42
Sorte, veja Gatos Pretos; veja também Sorte Incrível, prodígio
Tabela de Conteúdo de Garrafa, 205
Tabela de Espécies, 19,20, 202-203
Tabelas de Eventos Aleatórios, 171, 172
Tabelas Imbecis, 200-205
Teleporte, prodígio, 46; tabela, 205
Testes de Atributo, 50
Testes, falhas, 5-9
Tinta invisível, 57
Tomadas duplas, 52
Tomadas, 52
Tortas de Creme, 29,52,175
Trama, 49
Transferência Cósmica, prodígio, 40
Trapaça, 57
Trecos, 23, 56
Varinha de condão, 56
Veículos, 30, 204
Velho Oeste, 184-185
Velocidade Incrível, prodígio, 42-43
Visão/ Audição/ Olfato, perícia, 34
Voar, prodígio, 41
Zip, 7 ; Perícias de Zip, 30-32
Zoológico,O, 177

Índice de Personagens

Agnu 156
Alienígenas 136
Bolha Pegajosa 151
Bork 145
Bowser Schmauzer 85
Cachorro Marciano 71
Cachorros Mecânicos 80
Cavaleiro Cinério 166

Cinzento 131
Conde Gotchula 97-98
Damião SocoCerto 198
Do-Nut, O Confeiteiro Marciano .. 108
Dora Flora, Matrona da Sociedade 109
Dr. Parafuzoszoltusz 22, 29-100
Dumbellina 118
E.Coli 154
Fifi la Feline 16
Forças da AMEBA 157-158
Formigas 164
Fusconave Tomate (Bob) 134
Gigante 119
Glóbulos Brancos 110
Glóbulos Vermelhos 159
Goofus Gallant 84
Gorila 67
Gremlin 196
Grizelda 127
Guga a Tartaruga 195
Habitantes do Planeta Éclair 114
Harry Flex 117
Hebert e Dupont 86
Igor 199
James Bomba 198
Jeeves, o Mordomo 64
Johnathan T. Muggsworth 64
Juiz Talpa 17
Macacos 17
Marcianos 70,193
Marti-Nho, Assistente de Do-Nut . 106
MassaBô 112
Meganha O'Rourke 75
Milhano Coelho 196
Monstros 199
Mordomo (Jeeves) 63
Pássaros Mocuco 67,68,163
Pato Duque 195
PatoBô 196
Pedro Caçamba 129
Percy (o alienígena) 193
Planta Carnívora 92
Policial 75, 95
Prefeito Beauregard G. Lavagem .. 105
Professor Molamestra 197
Ramahotep, a Múmia 131
Raul, o Robô 137
Ricardão (um Cara Durão) 198
Robôs 77-80, 137, 146-152
Rufi o Camundongo 16, 195
Seamus McPoodle 83
Sgto. Karpov Trotsky 95
Silas Boodle IV 88
Simião Cipó, o Homem da Selva 65
Sir Khádou 197
Soldados de Marche-Mélou Azedos 111
Soldados de Marche-Mélou 107
Srta. Simão Cipó 66
Teleks 136
Tigres 67
Torgo, o Terror 142, 165
Triturador, O 192
Tuba Encantada 120
Tubarão 90
Uga 92
Vassoura da Grizelda 129
Vendedor de Seguros 103
Vovozinha 197
Whitebread Milquetoast 110
Zebra 199

FICHA DE PERSONAGEM

© 1996 Devir Livraria Ltda
Autorizado para fotocopiar

NOME:

ESPÉCIE:

INIMIGOS NATURAIS:

CRENÇAS & OBJETIVOS:

PONTOS DE VIDA

PONTOS DE TRAMA

OBJETOS PESSOAIS

1 ________________
2 ________________
3 ________________
4 ________________
5 ________________
6 ________________
7 ________________
8 ________________
____

FIGURA

DESCRIÇÃO

Atributo	Perícia	NH
MUQUE ☐	Derrubar Portas	____
	Escalada	____
	Luta	____
	Erguer Coisas Pesadas	____
	Arremesso	____
ZIP ☐	Esquiva	____
	Condução	____
	Disparar Arma	____
	Salto	____
	Cavalgar	____
	Corrida	____
	Natação	____
ASTÚCIA ☐	Esconder/Achar Escondido	____
	Identificar Coisas Perigosas	____
	Leitura	____
	Resistir à Lábia	____
	Visão/ Audição /Olfato	____
	Armar/Desarmar Armadilhas	____
	Seguir/Esconder Pistas	____

Atributo	Perícia	NH
CARADURA ☐	Lábia	____
	Passar/ Detectar Coisas de Má Qualidade	____
	Prestidigitação	____
	Esgueirar	____
PRODÍGIOS ☐	Saco de Surpresas (5 pontos)	____
	Mudar de Forma (5 pontos)	____
	Escudo de 1001 Utilidades (4 pontos)	____
	Transferência Cósmica (10 pontos)	____
	Detectar Objetos (2 pontos)	____
	Voar (4 pontos)	____
	Hipnotismo (5 pontos)	____
	Sorte Incrível (3 pontos)	____
	Velocidade Incrível (6 pontos)	____
	Força Incrível (5 pontos)	____
	Invisibilidade (5 pontos)	____
	Animal de Estimação (3 pontos)	____
	Mudança Rápida/Disfarce (3 pontos)	____
	Fiel Companheiro (3 pontos)	____
	Teleporte (6 pontos)	____

SEGURA ESSA!

Toon *é um RPG diferente.*
Lembra daqueles desenhos animados que passavam aos sábados de manhã?
Bom, eles estão de volta – e o astro é você!
Com o Toon você pode ser um coelho, um pato, um rato, um alce, um pica-pau, um fascólomo, um crocodilo, um homem das cavernas... O que você quiser!
Num jogo de Toon, pode acontecer de tudo e ninguém morre nunca. Levou um soco? Explodiu?
Foi esmagado por um rolo compressor? Não esquente! Num instante você vai estar novinho em folha e pronto p'ra outra!
Neste livro você encontra regras simples e rápidas, uma porção de personagens e tabelas idiotas, além de um quilo de aventuras de desenhos animados – quilo de açougueiro, bem entendido!
Pronto para maluquices?

Então mergulhe em Toon!

STEVE JACKSON GAMES

DEVIR LIVRARIA LTDA

ISBN 85-85443-34-0

FERRUGEM - Scans -

VERSÃO DO SCAN 1.0

SCAN FEITO PARA A COMUNIDADE DO ORKUT SENHOR DOS DOWNLOADS.

AJUDE, PARTICIPE E COLABORE.

http://www.orkut.com.br/Main#Community?cmm=4306262